

Belgien bfr 175,- Dänemark dkr 32,50 Griechenland dr 1.400 Italien Lit 8.300 Luxemburg Lfr 175,- Niederlande hfl 9,30 Österreich öS 60,- Schweiz sfr 7,90 Spanien Pts 720 ISSN 0946-6290 B 41045
COMPUTEC VERLAG
PC ACTION CD
DAS PROFI-MAG FÜR PC
12/97
NUR 7,90 DM +CD-ROM
Mega-Test auf sieben Seiten
F1 Racing Simulation
Angespielt: Schön wie noch nie!
Wing Commander Prophecy
Kultfilm: Westwoods neues Meisterwerk?
BLADE RUNNER™
MIT CD-ROM
Ihr AOL Zugang
Registrierungsnummer: 3P-9531-4334
Registrierungspasswort: WEEKLY-DEWLAP
71531
Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Defekte CDs schicken Sie an:
Computec Verlag • Reklamationen PC Action • Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg
Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER
MONOPOLY STAR WARS
Extra-Beilage Star Wars Monopoly
KULT IM DOPPELPACK
MIT GRÖSSTEM TIPS & TRICKS-TEIL
Jedi Knight
Dark Reign
Lands of Lore 2
Incubation
Joint Strike Fighter
Hardware Xtra: Die besten Soundkarten und Monitore für den Weihnachtseinkauf
Schon getestet: NBA Live 98, Tomb Raider 2, Nuclear Strike, Zork Großinquisitor
12
4 394104 507906











Komplett in deutsch



www.vid.de



Echtzeit-Rollenspiel-Adventure



OLDATEN GEGEN SIE MARSCHIERT.
GÖTTER AUF DEN HALS.

es jungen Luther, der unter einer unkontrollierbaren Form der Verwandlung
uthers Seele und seinen Körper ein für allemal von den Wesen, die in ihm
inen Zauber für ihr Streben nach Herrschaft in den Lands of Lore nutzen wollen.



F1 Racing
SIMULATION

Echtzeit 3D-Graphiken
Das totale Fahrerlebnis, Pitstops in 3D ...

Hyper-realistische Simulation
Alle Einstellungs- und Tuningoptionen eines echten F1-Boliden der vergangenen Saison, realistische Computergegner mit allen Eigenschaften der echten Fahrer, alle Infos und Highlights mit Boxenfunk und FOCA TV, die Originalcockpits aller Rennställe.

Maximaler Fahrspaß
Multiplayer Modus für heiße Kämpfe über Netzwerk, Splitscreen und Modem, komplettes Setup-Tutorial und drei Schwierigkeitsgrade.

EINE OFFIZIELLE SIMULATION DER FIA™ 1996
FORMEL EINS WELTMEISTERSCHAFT

FERRARI
M SCHUMACHER 1
FERRARI
EUROPEAN

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

3Dfx

BROOOOM!

Dramatische Szenen spielten sich während der Formel 1-Saison 1997 in den Redaktions-Räumen der PC Action ab. An den Rennwochenenden waren die besten TV-Plätze schnell vergeben. Spieletests, Interviews und Kommentare mußten so manchen Samstag und Sonntag für mindestens zwei Stunden ruhen. Just nachdem der Reiz des realen F1-Zirkus´ sein jähes Ende am Seitenschweller eines Williams-Renault fand, stieg das PCA-Team in die virtuellen Cockpits am PC.

Christian B.: Näng, nääng, näääng, nääääng, nääääääää......

Harald: Oh Mann, der Kollege Bigge dreht jetzt völlig durch.

Alex: Von wegen durchdrehen, das war doch ein Bombenstart.

Herbert: Ja supertoll! Ich stand auf Pole, bis mich unser „Renn-Profi" schon in der ersten Kurve in die Kiesbett-Walachei gekickt hat.

Christian M.: Wartet nur ab. Seit ein paar Wochen weiß doch jeder, daß am Ende nur die Wasserstoffblonden ganz oben stehen.

Christian B.: Ja, ja, immer schön weiterträumen, Freunde. Es kann nur einen geben! Ich hab' schon vor dreißig Jahren meinen Kinderwagen selbst gesteuert. Da wollt Ihr Frischlinge mir jetzt an den Karren fahren?

Harald (flüstert zu sich): Jetzt im Windschatten aus der Kurve herausbeschleunigen, auf der Geraden langsam heransaugen und dann den Kollegen Bigge voll ausbremsen. Hehe!

Christian B.: Hoppla, dem Herrn Fränkel mach' ich aber schnell die Tür zu.

Alex: Schaut sie euch an, die Streithähne da vorne. Da kann ich ganz cool hinterherfahren, in spätestens drei, vier Kurven endet das sowieso in einer großen Staubwolke. Und dann bin ich der PS-Macker hier.

Herbert: Die gehören alle nach Paris vor das FIA-Gericht zitiert, die Spinner. Wohl noch nie was von „Partner der Straße" gehört. Die werden sich nie so ein goldenes Unfallfrei-Abzeichen auf den Kühler schrauben dürfen wie ich.

Christian M. (lacht leise): Hihi, die haben alle die gelbe Flagge übersehen. Das wird ein ganz schönes Gedränge in der Boxengasse an der Zehn Sekunden-Penalty-Linie geben.

Christian B.: Penalty?

Harald: Penalty?

Alex: Penalty?

Herbert: Penalty?

Christian M. (winkt zur Boxengasse): Halloooo da draußen! Immer schön absitzen.

Christian B., Alex, Herbert, Harald (erschrocken): MÜÜÜÜÜÜÜÜÜLLLLLLEEEEEEEEER!!!!!!

(Es scheppert gewaltig im Off – plötzlich kullert den Herren an der Penalty-Linie ein Lenkrad vor die Füße.)

Alex (grinst): Hat's ihn also doch noch erwischt, unseren Wasserstoff-Schumi...

Christian M. (sammelt seine Gliedmaßen vom Boden auf): Ich glaub, jetzt wär' eine Runde Theme Hospital angebracht, meine Herren...

DIE REDAKTION

CHRISTIAN MÜLLER, 30
Actionspiele, Simulationen
schmökert in dem Wälzer „Verbundwerkstoffe - selbst gemacht" und will bald sein erstes eigenfabriziertes Monocoque vor den PC stellen.

CHRISTIAN BIGGE, 30
WiSims, Sport- und Rennspiele
hat die Fi-Fa-Fu-ssballschuhe zunächst eingemottet und testet die Gummimischung seiner Turnschuhe auf mechanischen Grip.

ALEXANDER GELTENPOTH, 24
Strategie, Rollenspiele
wird nach Sid Meier's Gettysburg ganz sicher nie einen Urlaub in den USA mit Besichtigung historischer Stätten unternehmen.

HARALD FRÄNKEL, 27
Actionspiele, Sportspiele
findet nach dem Test von Dreams to Reality schwer in die Realität zurück und träumt von Wichteln, hüpfenden Toastern und fliegenden Blauwalen.

HERBERT AICHINGER, 36
Actionspiele, Adventures
wälzt Venedig-Reiseführer und macht den Motorboot-Führerschein, weil er im Canale Grande auch mal so coole Stunts hinlegen will wie Lara Croft.

TEST DES MONATS:

F1 RACING SIMULATION

SEITE 84

Gang rein, und ab geht die Post: Mit der F1 Racing Simulation hat Ubi Soft einen Meilenstein geschaffen. Der nahezu unglaubliche Realismus in Kombination mit einer bislang nie dagewesenen Grafik macht die neue Formel 1-Simulation zur Genrereferenz. Weil das spielerische Ereignis derart viel bietet, verraten wir Ihnen in einem siebenseitigen Test, auf was sich Wohnzimmer-Schumis freuen dürfen.

INHALT

RUBRIKEN

SEITE 28

THEMA DES MONATS:
Blade Runner

Gelingt Westwood mit der Umsetzung des Kultfilms nach C&C der zweite große Wurf? Was Blade Runner zu etwas besonderem macht, steht im Mittelpunkt unseres Themas des Monats.



AKTUELLES

VORSCHAU

TESTS

SPIELERFORUM

SPIELETIPS

KURZTIPS

HARDWARE XTRA

Zu den mit der CD gekennzeichneten Artikeln finden Sie Inhalte auf der Cover CD-ROM.



SEITE 108

Tomb Raider 2

Die virtuelle Amazone Lara Croft ist zurück. Hübscher und cleverer als je zuvor befindet sich die Abenteurerin weiterhin auf dem Weg zur Kultfigur. Mit ein Grund dafür ist der Auftritt in ihrem zweiten PC-Spiel.



SEITE 192+208

SPIELETIPS:

Jedi Knight und Dark Reign



SEITE 259

Monitore & Soundkarten

NEU!

Hardware XTRA

Hardware für Spieler: News, Tests, Produkt-Vergleiche



Balls of Steel: Mit eher konventionellem Tisch-Layout setzt GT Interactive mehr auf die korrekte Simulation der Ballphysik. Trotzdem gibt es auf jedem Tisch eine Menge kleiner Gimmicks, wie z.B. diese Kampfarena.



3D Ultra Pinball 3: Je genauer man auf der linken Seite des Bildschirms die vorgeschriebenen Targets trifft, desto schneller kann der Abenteurer Rex auf der rechten Seite durch das Labyrinth finden.

Balls of Steel/ 3D Ultra Pinball 3

ACTION Neue Flipper-Spiele

Nachschub für alle Fans der kleinen schnellen Stahlkugeln gibt es in Kürze von Sierra und GT Interactive. Während sich GTs Balls of Steel eher in einer konventionellen Umsetzung der ballistischen Spielhallen-Maschinen versucht, bohrt Sierra den dritten Teil seiner 3D Ultra Pinball-Serie mit etlichen Zusatzgimmicks auf. Balls of Steel bietet fünf 3D-gerenderte Tischlayouts, die jeweils ein Thema wie Steinzeit oder Weltraum repräsentieren. Gespielt werden darf dabei im Vollbild oder per gezoomter Scroll-Variante. Ganz anders Sierras Flipper-Interpretation: Das eigentliche Pinballspiel wird hier von einer Art Action-Adventure begleitet, in dem der Superheld Rex von einem unbekannten, mysteriösen Kontinent, der stark an Jurassic Park erinnert, gelotst werden muß. Über zwölf verschiedenen Flipper-Tische hinweg versucht man, ihm bei kleinen Action-Einlagen auf die Sprünge zu helfen. Dafür ist der Bildschirm zuweilen in einen Flipperbereich und das dargestellte Rex-Abenteuer unterteilt. Je nach Geschick und Erfolg beim Bedienen der Flippertasten kommt der einsame Streiter in seiner Suche um Rettung voran. Begleitet wird man dabei von allerlei Soundeffekten, Sprachsamples und Musikstückchen. Beide Spiele sollen noch bis Dezember im Handel erscheinen. **cm**

Info: http://www.sierra.com und http://www.gtgames.com



Tank!

ACTION Panzerspiel als erstes „Legosteinchen"

An einem Panzer-Actionspiel mit dem Arbeitstitel Tank! werkelt Digital Image Design aus England. Es soll im März 1998 den Startschuß für eine Multiplayerkampagne geben und ein „Legosteinchen" für weitere Games sein, die dann untereinander gekoppelt werden können. Während beispielsweise ein Spieler einen Panzer übernimmt, steuert ein anderer einen Hubschrauber. So wird ein Schlachtfeld mit vielen Spielern und unterschiedlichem Kriegsgerät möglich. Für jedes Land soll eine spezielle Version mit charakteristischen Einheiten erscheinen, wobei in Deutschland unter anderem der Leopard 2 zum Einsatz kommt. Es existiert auch ein Einzelspielermodus. Wert legen wollen die Macher vor allem auf ein physikalisch realistisches Verhalten der Gefährte. Die erste, sehr frühe Version, die DID in der PC Action-Redaktion präsentierte, machte grafisch einen sehr guten Eindruck. **hfr**

Info: http://www.did.com



Keine Rendersequenz, sondern ein Screenshot aus dem Spiel: Es deutet sich an, daß Tank! durch 3Dfx sehr ansehnlich wird.

The Reap

ACTION High-Tech-Ballerspaß

Wer auf traditionelle Arcade-Action abfährt, erinnert sich vielleicht an den Titel Super Stardust des finnischen Teams Housemarque Games. Auch bei ihrem neuen Spiel The Reap handelt es sich um ein Ballergame der alten Schule, allerdings garniert mit explosiven Spezialeffekten, die erst durch die intelligente Ausnutzung moderner Hardware möglich werden. Mit einer Unzahl an verschiedenen Waffen bahnen Sie sich in der isometrischen Perspektive den Weg durch grafisch aufwendig in Hi-Colour gestaltete Levels. Damit das knallige Geschehen auch von Rechnern ohne 3D-Beschleunigerkarte flüssig dargestellt werden kann, setzten die findigen Finnen die beiden hauseigenen Engines „Scanline Processing System" (SPS) und „Full Screen Technique" (FST) ein, die durch Aussparen redundanter Grafikberechnungen den Prozessor erheblich entlasten. The Reap wird voraussichtlich noch im November auf den Markt kommen und das erste Produkt einer ganzen Reihe von FST-basierenden Titeln sein. **ha**



Traditionellen Ballerspaß mit beeindruckenden Grafikeffekten verspricht The Reap von der finnischen Programmierertruppe Housemarque.

Info: http://www.housemarque.com/thereap.html

Might & Magic 6 – The Mandate of Heaven

ROLLENSPIEL **Nur fliegen ist schöner**

Als kleine Erinnerung: Might & Magic V – Darkside of Xeen wurde im August 1993 veröffentlicht. Den unterschiedlichen Anforderungen in den Dungeons und der Oberwelt wird im sechsten Teil durch zwei 3D-Grafikengines Rechnung getragen. Man soll sich nicht nur um 360° drehen, sondern auch fliegen können. Sämtliche Charaktere und Monster wurden aufwendig gerendert. Eine verbesserte KI sorgt für eigenständige Handlungen der NPCs. Nach ersten Informationen soll sich die Welt mit der Zeit und unabhängig vom Spieler selbst entwickeln. Ein genauer Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt. **ag**

Info: http://www.3do.com/



Praktisch: Automap, Kompaß, Zaubersprüche sowie die Charaktere und deren Status auf einen Blick.

Die gerenderten Monster, die coolen Specialeffects und die realistischen Licht- und Schatten-Berechnungen sind beeindruckend.

Heroes Of Might & Magic Expansion

ROLLENSPIEL **Komplettpaket für angehende Paladine**

Na also, es geht doch! Seit einiger Zeit dürfen auch Rollenspieler wieder aufatmen – und das scheint so weiterzugehen. Für Anfang Dezember hat Ubi Soft ein Rolli-Päckchen vom allerfeinsten geschnürt. Heroes of Might & Magic 1, Heroes of Might & Magic 2 sowie eine Expansion-CD zu HMM2 bilden das Special „Heroes of Might & Magic Deluxe". Drei zum Preis von einem? Da sagt man doch nicht nein. Jedenfalls genug Stoff für Fans, um die langen Winterabende bis zum Release von Might & Magic 6 – The Mandate Of Heaven zu verkürzen. **cb**

Info: Ubi Soft Deutschland, Zimmerstr. 9, 40215 Düsseldorf



Das strategische Schlachtengemetzel der HMM-Serie ist zwar grafisch etwas überholt, bietet aber durch die Kampagnen stundenlangen Spielspaß.

Space Bermuda 2

ADVENTURE **Myst-Clon im Weltraum**

Das Grafikadventure Space Bermuda erscheint auf der Vobis-CD-ROM „Virtual Space 2" (DM 9,90). Ein Spezialagent wird dort in ein fremdes Universum entführt. Das von Westka Kommunikation produzierte Spiel bietet 360 Grad-Bewegungen und gerenderte Zwischenfilme. **hfr**

Info: http://www.vobis.com



Ins All verschlägt es den Spieler bei Space Bermuda 2.

Youngblood

ROLLENSPIEL **Auf Diablos Spuren**

GT Interactive arbeitet an der Umsetzung der Comicbuch-Serie Youngblood in ein Action-Rollenspiel. Optisch erinnert schon das isometrische Spielfeld an Blizzards Diablo, spielerisch soll die Ausbildung der Spielfiguren sowie der Kampfmodus dem erfolgreichen Konzept folgen. Wichtigster Unterschied ist neben dem Science-Fiction-Szenario die Steuerung einer ganzen Heldengruppe, die sich aus elf Charakteren rekrutiert. Das Team kann durch Upgrades, Waffen und Kampfpraxis an Erfahrung und Schlagkraft gewinnen. Zusätzlich werden Multiplayerspiele mit- oder gegeneinander geboten. **cm**

Info: http://www.gtgames.com



Die erfolgreiche Comicbuch-Serie Youngblood wird von GT Interactive als Action-Rollenspiel à la Diablo umgesetzt.

Police Quest SWAT 2

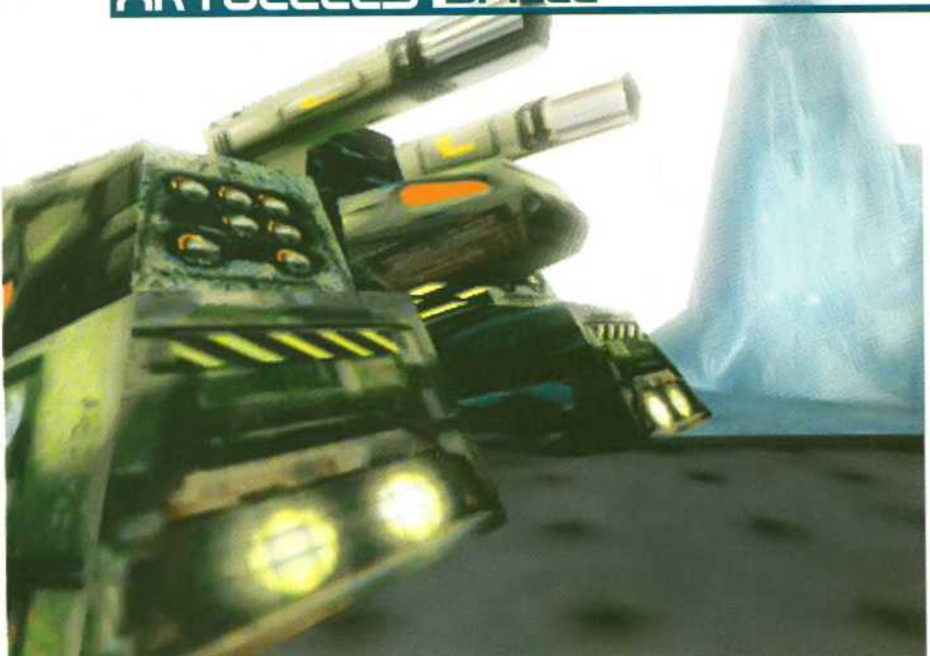
STRATEGIE **Einsatzkommando**

Es wird wieder Zeit für Sie, den Befehl eines Einsatzkommandos der Polizei zu übernehmen. Im Gegensatz zum Vorgänger wird SWAT 2 in Echtzeit ablaufen. Unterschiedliche Waffensysteme, Tränengas, Verhandlungen mit Geiselnehmern sowie die Anforderung eines Helikopters, Panzers oder einer Spezialeinheit gehören zum Spielinhalt. Jeder Polizist wird separat gesteuert. Bis zu acht Leute können über Netzwerk oder Internet an einem Spiel teilnehmen und sowohl die Seite der Polizisten als auch die der Terroristen übernehmen. SWAT 2 soll noch dieses Jahr erscheinen. **ag**

Info: http://www.sierra.com



Es war ein Fehler, den Beamten vorstürmen zu lassen. Ohne Deckung hatte er gegen die verbleibenden drei Terroristen keine Chance.



Dank 3Dfx-Unterstützung wirken die Grafiken von Uprising sehr weich und plastisch.

Uprising

STRATEGIE **Panzer-Aufstand**



Das futuristische Kriegsspiel Uprising aus dem Hause 3DO bietet einen interessanten Action-Strategie-Mix und wartet mit atemberaubenden grafischen Effekten auf.

3DO bläst zur Rebellion: Die Welt erhebt sich gegen ein imperiales Unterdrückerregime, und Sie koordinieren als Schlüsselfigur den Aufstand. Ihre primäre Aufgabe besteht darin, für die Ausbreitung des Krieges auf andere Planeten zu sorgen. Sie steuern dabei einen Wraith genannten High-Tech-Panzer, der mit den raffiniertesten Angriffs- und Verteidigungswaffen ausgestattet ist und zugleich als mobiles Kommandozentrum dient. Von hier aus befehligen Sie eine breite Palette an futuristisch anmutenden Militäreinheiten von einfachen Truppen über Panzer bis hin zu Kampfbombern. Eine wichtige Rolle beim Einsatz Ihres Rebellenteams spielen die Treibstoffreserven, mit denen Sie Ihre Fahrzeuge versorgen müssen. Um an Nachschub zu gelangen, errichten Sie im Feindesland sogenannte Zitadellen und verteidigen diese mit Haut und Haaren. Je mehr Zitadellen Sie Ihr eigen nennen, desto mehr militärische Einheiten können Sie aufbauen, und damit steigen natürlich Ihre Chancen, letztendlich als Sieger aus dem Konflikt hervorzugehen.

Uprising gestaltet sich als Mischung aus Action- und Echtzeitstrategiespiel. Es bietet Ihnen eine detaillierte 3D-Welt, die Sie aus der First Person-Perspektive wahrnehmen, und wird voraussichtlich unter anderem einen Kampagnen-Modus mit mehr als 20 Levels und eine Option zur Erforschung neuer Technologien beinhalten. Vier alliierte Einheiten, 13 verschiedene Waffen, vier Support-Units und sieben Spezialgebäude sollten ebenfalls für ausreichend Abwechslung sorgen. 3Dfx-Beschleunigerkarten werden laut Hersteller 3DO voraussichtlich über DirectX 5.0 unterstützt. **ha**

Info: http://www.3DO.com/uprising



Um stets ausreichend Sprit für die Produktion neuer SciFi-Einheiten zu haben, sollten Sie dem Bau sogenannter Zitadellen zur Treibstoffgewinnung höchste Priorität einräumen.

Netstorm

STRATEGIE **Fliegende Festungen im Internet**

Ein Spielerlebnis der besonderen Art hat Activision mit dem Echtzeit-Action-Strategietitel Netstorm in Vorbereitung, der voll und ganz für das Multiplayerspiel über Internet ausgelegt ist. Sie steuern dabei eine fliegende Insel, die Sie allmählich zu einer stolzen Festung ausbauen. Fühlen Sie sich stark genug, greifen Sie Gegner an und versuchen, deren Hohepriester gefangenzunehmen. Haben Sie einen solchen heiligen Mann erwischt, opfern Sie ihn und verfügen damit fortan über die technischen Errungenschaften des besiegten Kontrahenten. Gegen die Tücken, unter denen Internetspiele häufig leiden, haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen: So verspricht Activision, daß selbst in einer 8 Spieler-Partie mit langsamen 9.600 Baud-Modems praktisch kein Lag spürbar ist, und für den Fall, daß Sie doch einmal vom Netz getrennt werden, führt der Computer Ihr Spiel für eine Weile selbständig weiter, bis Sie sich erneut eingeloggt haben. Ein System mit allmählich steigendem Schwierigkeitsgrad sorgt ferner dafür, daß Netstorm-Newbies nicht wahllos von hoffnungslos überlegenen Profis dahingemetzelt werden können. **ha**

Info: http://www.activision.com/games/strategy/netstorm/index.shtml





Netstorm, das von Titanic für Activision entwickelt wird, soll Echtzeitstrategen Lag-freie Multiplayer-Partien über das Internet ermöglichen.

Warhammer Dark Omen

STRATEGIE **Gutes Zeichen**

Nach Shadows of the Horned Rat von SSI versucht sich jetzt Electronic Arts an einer Umsetzung des bekannten Brettspiels von Games Workshop. Schlachten in Echtzeit, realistische Schatten- und Lichteffekte, 3D-Terrain, Sicht- und Schußlinie sowie eine hervorragende KI sind nur einige der versprochenen Features. Warhammer ist Fantasy pur! Elfen, Ritter, Zauberer und Bogenschützen treten gegen die Mächte der Finsternis an. Wie in Warhammer üblich, können den Truppen Formationen zugeordnet werden. Die Kampagne soll sich je nach den Erfolgen des Spielers entwickeln. Durch die frei bewegliche Perspektive,- das heißt, die Karte läßt sich drehen und zoomen- kann jeder Winkel der 3D-Level erkundet werden. Bis jetzt ist allerdings nur ein Zweispielermodus im Netzwerk geplant. **ag**

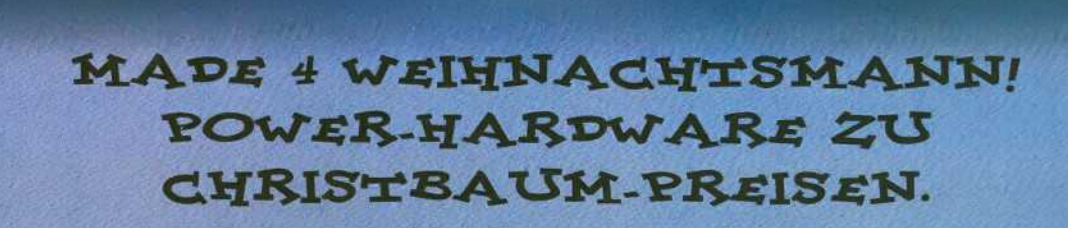
Info: Electronic Arts, Pascalstr. 6, 52076 Aachen

Mit so einem Feuerzauber lassen sich die Formationen der gegnerischen Horden aufbrechen.



Selbst in dieser extremen Zoomstufe ist das dreidimensionale Terrain noch klar erkennbar.





POWER

20fach CD-ROM
Tekram Cyberdrive, ATAPI
145,-

1.7 GB Seagate Festplatte
E-DIE, 4500 U/Min,
128 kB Cache, 12 ms
269,-

4.3 GB IBM Festplatte
E-DIE, 5400 U/Min, 128 kB
Cache, 9,5ms, ATA3, PIO4,
Ultra-DMA/33
499,-

4.3 GB SCSI IBM Festplatte
Ultra-SCSI, 5400
U/Min, 512 kB Cache,
8,5ms
675,-

3D-SPECIAL

JAZZ Adrenaline Rush 3D, 6 MB
3D-Beschleunigerboard der
Extraklasse. Mit 3Dfx
Voodoo Rush 3D-Chip,
6 MB single cycle EDO RAM,
128 BIT, inkl. Mechwarrior2,
Interstate 76 ect.
399,-

ATI Xpert@Play, 4MB
neuartige 3D-Allroundkarte
der Fa. ATI mit RAGE PRO
Chip und 4 MB SGRAM.
Max. 1600 x 1200 Punkte,
230 MHz RAMDAC
429,-

ATI 3D Charger, 2 MB
3D Enty Level Board mit
2 MB EDO-RAM und
3D RAGE II-Chip.
Max. 1280 x 1024 Punkte,
170 MHz RAMDAC
115,-

SOUND

Soundblaster VIBRA 16 pnp
Yamaha OPL3 Synthese, CD-ROM
Interface, 2 x 4 Watt, 44.1 kHz
99,-

Soundblaster AWE 64 Value
Advanced Wavetable Synthese, 512 kB (max. 24 MB)
Sound -ROM, 44.1 kHz,
Voll-Duplex, MPU-401 UART-
kompatibel, 64 Stimmen
189,-

Soundblaster AWE 64 Gold
Advanced Wavetable Synthese, 4MB (max. 28 MB)
Sound-ROM, 44.1 kHz, Voll-Duplex, MPU-401 UART-
kompatibel, 64 Stimmen,
digital Audio -Ausgang,
vergoldeter LINE-Ausgang
375,-

Active -Speaker Yamaha M20 DSP
Aktive DSP-Speaker mit
50 Watt Leistung, klangtreu,
magnetisch abgeschirmt
117,-

MONITORE

17"-Monitor CTX 1792, 95 kHz
95 kHz Horizontalfrequenz,
0,25 mm Lochmaske,
strahlungsarm nach TCO95



998,-

19"-Monitor MAG DJ 800
86 kHz Horizontalfrequenz,
0,26 mm Lochmaske,
strahlungsarm nach TCO92



21"-Monitor Iiyama 9021
92 kHz Horizontalfrequenz,
0,30 mm Lochmaske,
strahlungsarm
nach TCO92
2495,-



http://www.pcspezialist.de

Dresden Freibergerstr. 122, fon 03 51/86 68 80 **Cottbus** Franz-Mehring-Str. 12, fon 03 55/70 04 81 **Berlin** Boxhagener Str. 112 ,fon 0 30/2 91 11 98, 2 91 08 04 **Berlin/Groß Machnow** Südringcenter/Am Theresenhof, fon 03 37 08/4 20 50 **16225 Eberswalde,** Heegermühler Straße 43, fon 0 33 34/21 29 24, fax 0 33 34/21 25 77 **Rostock** Alt Bartelsdorfer Str. 1, Hansehof, fon 03 81/6 86 68 81 **Hamburg** Ahrensburger Str. 71, fon 0 40/6 57 10 23 **Hamburg** Rugenbarg 277 (Ring 3), fon 0 40/83 16 04 6 **Lübeck** Mühlenbrücke 5a, fon 04 51/7 06 22 27 **Kiel/Suchsdorf** Steekberg 5 fon 04 31/3 19 89 20 **Bremen** Breitenweg 53, fon 04 21/1 65 56 07 **Hannover** Deisterstr. 17, fon 05 11/45 10 61 **Minden** Stiftsallee 93, fon 05 71/64 61 30 **Bielefeld** Eckendorfer Str. 2-4, fon 05 21/96 96-0 **Gießen/ Wieseck** Wingert 18, fon 06 41/9 52 11-0 **Braunschweig** Frankfurter Str. 226, fon 05 31/2 81 04-0 **Magdeburg** Große Diesdorfer Str. 179, fon 03 91/7 39 10 90 **Düsseldorf** Karlstr. 96, fon 02 11/1 72 51-0 **Mönchengladbach** Krefelder Str. 221, fon 0 21 61/17 97 67 **Solingen** Kölner Str. 41, fon 02 12/22 23 70 **Castrop-Rauxel** Obere Münsterstr. 33-35, fon 0 23 05/1 80 43 **Dortmund** Von-der-Tann-Str. 21, fon 02 31/5 60 04 92 **Köln** Luxemburger Str. 181, fon 02 21/41 63 41 **Leverkusen** Adolf-Kaschny-Str. 12, fon 02 14/8 68 12-0 **Alsdorf Mariadorf** Gutenbergstr. 3, fon 0 24 04/98 69 20 **Trier** Luxemburger Str. 126, Am Messepark, fon 06 51/8 28 99-0 **Mainz/Kastel** Boelckestraße 20, fon 0 61 34/1855-0 **Koblenz** Rudolf-Diesel-Str. 2a, fon 02 61/8 84 22 33 **Siegen** Birlenbacher Str. 40, fon 02 71/88 09 10 **Hagen** Boeler Str. 192, fon 0 23 31/8 10 23 **Soest** Am Vreithof 5, fon 0 29 21/36 24-0 **Frankfurt/Rödelheim** Westerbachstr. 47, fon 0 69/97 88 70 **Friedberg** Pfingstweide 24, fon 0 60 31/72180 **Darmstadt** Otto-Röhm-Str. 47, fon 06151/82880 **Saarbrücken** Mainzerstr. 155, fon 06 81/967 450 **Stuttgart** Immenhofer Str. 19-21, fon 07 11/6 07 00-13 **Kehl a. Rhein** Hauptstr. 150, fon 0 78 51/9 47 50 **Lahr** Friedrichstr. 23, fon 0 78 21/9 26 80 **Villingen,** Lahrerstraße 1, fon 0 77 21/84 74-0, fax 0 77 21/84 74 74 **Konstanz** Wollmatingerstr.22, fon 0 75 31/ 99 44-0 **München** Dachauer Str. 15, fon 0 89/5 50 10 57 **Gilching** Karolingerstr. 34, fon 0 81 05/50 58 **Rosenheim/ Kolbermoor** Rosenheimer Str. 64a, fon 0 80 31/29 90 29 **Freising** Prinz-Ludwig-Str. 18, fon 08 16 1/ 42 90 0 **Augsburg** Donauwörther Str. 228, fon 08 21/41 10 41 **Memmingen,** Donaustraße 64, fon 0 83 31/94 37-0, fax 0 83 31/94 37 17 **Neu-Ulm** Augsburger Str. 22, fon 07 31/72 36 63 **Nürnberg** Rollnerstr. 114, fon 09 11/9 35 39 35 **Erlangen** Nürnberger Str. 88, fon 0 91 31/16 03 60 **Regensburg** Im Gewerbepark C 62, fon 09 41/46 51 60 **Erfurt** Linderbacher Weg 30, fon 03 61/4 41 11 20
Ausland: Luxembourg 113. route d'Arlon/Strassen, fon 0 03 52/31 61 54-1 **Salzburg** Sterneckstr. 50, fon 0043 662/64 59 40-0
pc.Spezialist Stützpunkthändler sind von uns **zertifizierte Fachhändler** in Ihrer Nachbarschaft, die Ihnen eine Auswahl des pc.Spezialist Artikelsortimentes bieten: **Chemnitz** sysWare Häßler & Thon GbR, Sonnenstraße 64, fon 03 71/4 01 31 10 **Herborn** Bollmann Datensysteme, Obere Hauptstr. , fon 0 27 72/47 57 0 **Duderstadt** Matthias Otto, Hinterstraße 1, fon 0 55 27/94 14 66 **Neuss** DeyCom Datenverarb.ges.mbH, Lessingplatz, fon 0 21 37/20 01 **Velbert** Andreas Fenner, Langenberger Str. 27, fon 0 20 51/25 38 23 **Hamm** ADC Elektronik, Alleestr. 56, fon 0 23 81/5 94 71 **Wiesbaden** Utopian Computer Adamek+Kammerer GbR, Kirchgasse 48, fon 06 11/37 97 20 **Schwabmünchen** CCS Carstens GmbH, Luitpold Str. 18, fon 0 82 32/90 00 00 **Friedrichshafen** Multimedia am See, Charlottenstraße 55, fon 0 75 41/7 22 90 **Marktrodach,** BS Computer- Uwe Brückner, Gewerbepark Im Gries 9, fon 0 92 61/6 09 50

PERTZBORN



Auf diesem Screenshot ist der Detailreichtum, der durch die feinen Texturen entsteht, sehr gut zu erkennen.

F-22 Raptor

FLUGSIMULATOR Über den Wolken

Den letzten Schliff geben derzeit die Programmierer von NovaLogic ihrem neuen Flugsimulator F-22 Raptor, dem Nachfolger des bekannten F-22 Lightning. Das Spiel soll erheblich storyorientierter als der Vorgänger sein. Außerdem sei die Künstliche Intelligenz drastisch verbessert worden, versprechen die Engländer. Der erste Eindruck während einer Präsentation in der PC Action-Redaktion war jedenfalls hervorragend. Für Furore könnte die neue Grafikengine sorgen, die ohne 3D-Beschleunigerkarte auskommt, trotzdem sehr flüssig ist und weiche Texturen, transparente Lichteffekte und viele weitere Details bietet. Allerdings wird dann der Hardwarehunger entsprechend hoch sein. Zugute kommen soll dem Simulator auch die Partnerschaft NovaLogics mit dem Militärflugzeughersteller Lockheed Martin, der sein technisches Know-how eingebracht hat. Als Erscheinungstermin für F-22 Raptor ist der Dezember ins Auge gefaßt worden. **hfr**

Info: http://www.novalogic.com/main.htm



Fühlen wie im siebten Himmel: die F-22 aus der Cockpitsicht.

Freie Jagd!

FLUGSIMULATION Historischer Luftraum

Messerschmidt, Focke-Wulf, Hurricane und Mustang – Psygnosis erweckt den Luftkampf während des Zweiten Weltkriegs wieder zum Leben. In 70 Missionen fegt man für die Allierten oder die deutsche Luftwaffe in einer 16 Bit-Engine über die nachgebildeten 3D-Landschaften den Einsatzgebieten entgegen. Unterstützt werden unter Windows 95 alle Optionen des Direct Play sowie Direct 3D und MMX-Prozessoren. Im Frühjahr 1998 soll die Flugsimulation im Stil heroischer Flieger-Comics präsentiert werden. **cm**

Info: http://www.psygnosis.com



Freie Jagd! bietet in allen Maschinen ein virtuelles Cockpit, das eine schnelle Orientierungsmöglichkeit über die Position der gegnerischen Maschinen ermöglicht.

Sabre Ace

FLUGSIMULATOR Jet-Veteranen

Entwickler-Neuling Eagle Interactive steht kurz vor der Fertigstellung von Sabre Ace für Virgin Interactive. Mit dem Untertitel „Konflikt über Korea" widmet sich die Jetsimulation der militärischen Auseinandersetzung zwischen der USA und dem kommunistischen Nordkorea in den Jahren 1950 bis 1953. In einer virtuellen Piloten-Karriere erlebt man den Konflikt aus den Cockpits der US Air Force oder der nordkoreanischen Luftwaffe. Interessant ist, daß man den technischen Fortschritt von den Propeller-Flugzeugen zu den ersten wirklich einsatzfähigen Düsenjets miterlebt. Technisch befindet sich Sabre Ace mit der Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten und Force Feedback-Technologie auf dem neuesten Stand. **cm**

Info: Virgin Interactive, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg



Mittels Force Feedback-Joystick sollen Raketenangriffe wie z. B. auf diese Brückenverbindung in Seoul zum Erlebnis werden.



Sabre Ace unterstützt Grafikbeschleunigungs-Features wie Anti-Aliasing, Alpha Blending und Bilineares Filtering.

Gerüchte & Notizen

*Eine **Erweiterung** von Activisions Renn-Action-Spiel **Interstate ´76** soll im März auf den Markt kommen. Der Titel „Nitro Pack" beinhaltet unter anderem 20 neue Einzelspielermissionen und weitere Multiplayeroptionen, neun zusätzliche Autos und neue Waffen sowie **Force Feedback-Unterstützung**. Die erste Version wird zum Spielen nicht benötigt – wer aber das Original hat, darf sich über ein automatisches **Update der Grafiken** und der anderen Features freuen.*

***Sierra Online** und **Warner Bros. Interactive Entertainment** haben einen Vertrag geschlossen, um gemeinsam die Fernsehserie **Babylon 5** auf eine multimediale Plattform zu hieven. Geplant sind zunächst ein CD-ROM-Almanach (The Official Guide to J. Michael Straczynski's Babylon 5) noch für dieses Jahr und eine **Weltraumsimulation** für Ende 1998. Diese soll das Flair der TV-Serie nahezu 1:1 auf den PC-Monitor bringen.*

*Schlamperei bei **Ikarion**: In der **Verkaufsversion** von **Demonworld** sind noch etliche **Bugs**. Auf einigen Rechnern konnte man das Spiel gar nicht zum Laufen bringen oder es stürzte immer wieder ab. Zudem ist Demonworld nur mit einer **Installation von 660 MB** auf der Festplatte und einer Win95-**Auslagerungsdatei** von weiteren **150-200 MB** spielbar! Zumindest die Bugs sollen durch einen **Patch** beseitigt werden, der für den **5. November** angekündigt ist.*

*Ab 14. November will **Cavedog Interactive** jede Woche eine neue Mission zu **Total Annihilation** auf die Webpage* `http://www.cavedog.com` *stellen. Wer nicht über einen Internetanschluß verfügt, kann die Schmankerl auch auf der nächsten PC Action-CD finden.*

*Mit **Tennis Arena** kündigte **Ubi Soft** eine Umsetzung des Racketsports für das erste Quartal 1998 an. Das 3D-Spiel, das vom englischen Team **Smart Dog** entwickelt wird, soll in Kürze zunächst auf der Sony PlayStation erscheinen.*

HIT-COUNTDOWN

ACTION

Daikatana	3D-Action	ION Storm	1. Quartal ´98
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	Nov ´97
Descent 3	3D-Action	Parallax Software	1. Quartal ´98
Earthsiege 3	Action	Sierra	Nov ´97
Forsaken	3D-Action	Probe	Jan ´98
Frogger	Geschicklichkeit	Hasbro Interactive	Nov ´97
Half-Life	3D-Action	Sierra	Nov ´97
H.E.D.Z.	Action	Hasbro Interactive	Nov ´97
MechWarrior 3	Action	MicroProse	Nov ´97
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamics	1. Quartal ´98
Wing Commander Prophecy	Action	Origin	Dez ´97

ADVENTURE

Blade Runner	Adventure	Virgin/Westwood St.	Nov ´97
Curse of Monkey Island (MI 3)	Adventure	LucasArts	4. Quartal ´97
King's Quest 8: Mask of Eternity	Adventure	Sierra	Dez ´97
Quest For Glory 5: Dragonfire	Adventure	Sierra	4. Quartal ´97
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Adventure Soft	2. Quartal ´98
Star Trek: Return to Vulcan	Adventure	Interplay	4. Quartal ´97
The X-Files	Adventure	Fox Interactive	1998
WarCraft Adv.: Lords of the Clan	Adventure	Blizzard	Nov ´97
Woodruff 2	Adventure	Sierra/Coktel Vision	4. Quartal ´97

RENNSPIEL

Power F1 Version 2.0	Rennspiel	Eidos Interactive	Nov ´97
Sega Touring Car	Rennspiel	Sega	Jan ´98
SODA Offroad Racing	Rennspiel	Sierra/Papyrus	4. Quartal ´97
Vette	Rennspiel	MicroProse	4. Quartal ´97

ROLLENSPIEL

Return to Krondor	Rollenspiel	7th Level	1. Quartal ´98
The Dark Project	Rollenspiel	Looking Glass	Nov ´97
The Elder Scrolls: Redguard	Rollenspiel	Bethesda Softworks	Nov ´97
Ultima 9	Rollenspiel	Origin	4. Quartal ´97

SIMULATION

CART – Precision Racing	Rennsimulation	Microsoft	Dez ´97
Falcon 4.0	Kampfflugzeug-Sim.	MicroProse	Nov ´97
Flight Unlimited 2	Flugsimulation	Looking Glass	Nov ´97
Grand Prix Legends	Rennsimulation	Sierra/Papyrus	4. Quartal ´97
M1 Tank Platoon 2	Panzer-Simulation	MicroProse	1. Quartal ´98
Red Baron 2	Flugsimulation	Sierra	Nov ´97
Sierra Pro Pilot	Flugsimulation	Sierra	4. Quartal ´97
TFX 3: F22	Kampfflugzeug-Sim.	DID	Nov ´97
X-Car	Rennsimulation	Virgin/Bethesda	1. Quartal ´98

SPORT

4-4-2	Fußball-Simulation	Virgin	Nov ´97
FIFA ´98: Road to World Cup	Fußball-Simulation	EA Sports	Nov ´97
Great Courts 3	Tennis-Simulation	Blue Byte	4. Quartal ´97
NHL Breakaway Hockey	Eishockey-Simulation	Acclaim	Nov ´97

STRATEGIE

Anno 1602	Aufbau-Strategiespiel	Sunflowers/MAX Design	Nov ´97
Civilization 3	Strategie (rundenbasiert)	MicroProse	4. Quartal ´97
Close Combat 2: D. Brücke v. Arnh.	Strategie (Echtzeit)	Microsoft	Nov ´97
Dominion	Strategie (Echtzeit)	7th Level	Nov ´97
Guardians: Agents of Justice	Strategie (Echtzeit)	MicroProse	1. Quartal ´98
Lords of Magic	Strategie (Echtzeit)	Sierra	Dez ´97
Mayday	Strategie (Echtzeit)	Media Publishing	Nov ´97
Mech Commander	Strategie	MicroProse	3. Quartal ´97
Monopoly Star Wars Edition	Brettspiel-Umsetzung	Hasbro Interactive	Nov ´97
Pax Imperia: Eminent Domain	Strategie (rundenbasiert)	THQ	Nov ´97
Populous 3: The Third Coming	Strategie (Echtzeit)	Electronic Arts	Dez ´97
Rebellion	Strategie (rundenbasiert)	LucasArts	Nov ´97
Siege	Strategie (Echtzeit)	Konami	April ´98
SimCity 3000	Aufbau-Strategiespiel	Maxis	Dez ´97
StarCraft	Strategie (Echtzeit)	Blizzard	Nov ´97

WISIM

Flughafen-Manager	Wirtschaftssimulation	21st Century	4. Quartal ´97
Hattrick! Wins	Wirtschaftssimulation	Ikarion	Nov ´97
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	Nov ´97

Streets of SimCity

RENNSPIEL **Wie in den Straßen von San Franzisko**

Nach letzten Informationen soll das Rennspiel Streets of SimCity von Maxis jetzt im November auf den Markt kommen. Der Spieler rast mit einem Sportwagen in der 3D-Perspektive durch Städte, die mit SimCity 2000 auch selbst erstellt sein können. Aufgabe ist es, bestimmte Missionen zu erfüllen, die einer der insgesamt fünf Hintergrundstorys folgen. Gegner können nicht nur mit fahrerischem Geschick, sondern auch mit Raketen oder geschickt plazierten Öllachen in ihre Schranken verwiesen werden. Für Multiplayerfans stehen Netzwerk-, Internet- und Modemoption zur Verfügung. **hfr**



Bei Streets of SimCity zählt nicht nur fahrerisches Geschick. Auch der Druck auf den Feuerknopf ist wichtig.

Info: http://www.MAXIS.com/games/streets_of_simcity

Bleifuss Rally

RENNSPIEL **Aller guten Dinge sind drei**

Nach Bleifuss 2 und Bleifuss Fun nun also Bleifuss Rally. Milestone verspricht Schlitterpartien auf sieben internationalen Kursen. Fünf geländetaugliche Sportwagen stehen für den Ausritt über die Bodenwellen zur Verfügung, im Meister-Modus wird Ihnen ein Computer-Teamgefährte aufgehalst. Damit Veteranen nicht vor Langeweile das Visier herunterklappen, wurde an der Gegner-KI herumgeschraubt. Selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad müssen Sie kämpfen, um als einer der ersten im Ziel zu sein. Im November halten die Wagen zum Boxenstopp. **cb**



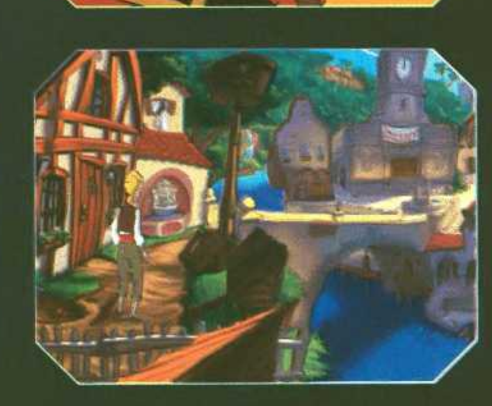
Querstehende Fahrzeuge gehörten bei Bleifuss schon immer zum guten Ton. Natürlich ändert sich daran bei Bleifuss Rally gar nichts. Im Gegenteil!

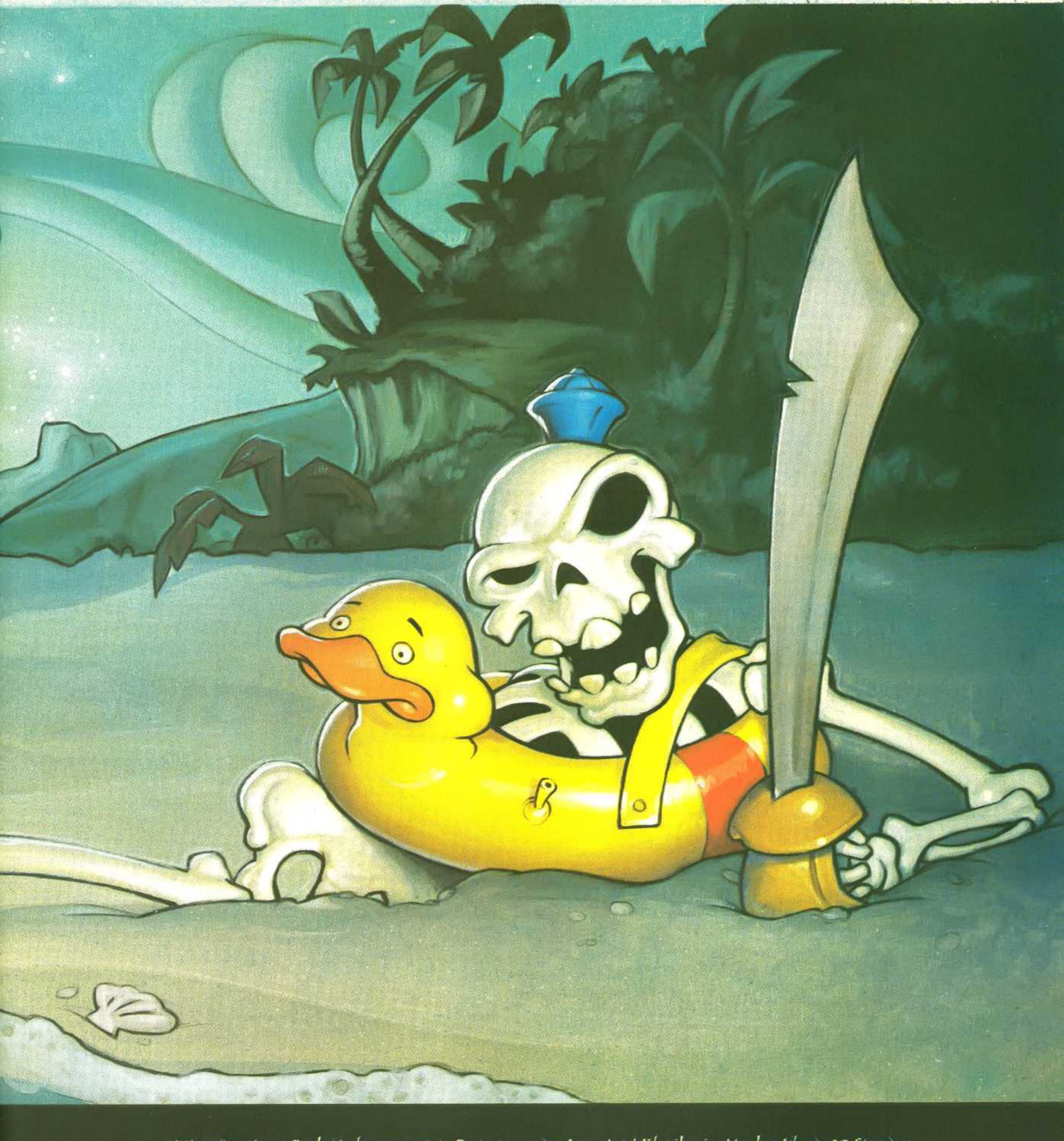
Info: Virgin Interactive, Borselstr. 16b, 22765 Hamburg


Was ist schärfer, Dein Schwert
oder Dein Verstand?









Wir präsentieren Euch die lang erwartete Fortsetzung der LucasArts' Klassikserie, Monkey Island. 30 Stunden mehr Spielspaß, 8000 Zeilen geistreicher Dialog, Duzende kniffliger Rätsel, hochauflösende Grafiken, Animationen in Filmqualität und ein paar berühmte Stimmen. Nicht zu vergessen, die vegetarischen Kannibalen und der Typ Namens Snugglecakes. Macht Euch bereit an Bord eines abenteuerliches Grafik-Adventures zu gehen, in dem die Seemöven besser zielen als die Piraten und die schärfste Waffe Euer Verstand ist.

Windows95 CD-ROM. Schaut mal in die spielbare Demo hinein. In ausgewählten Magazinen und im Internet unter www.lucasarts.com.

Funsoft Homepage: www.funsoft-online.com

LUCAS Arts™

Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94



Heiße Duelle im Strafraum bietet Golden Goal ´98 ab April.

Golden Goal '98

FUSSBALLSIMULATION Kuck' mal, wer da spricht

Ein Novum wird das Fußballspiel Golden Goal ´98 (Arbeitstitel) bieten, das BMG im April auf den Markt bringen will: Statt des genretypischen TV-Kommentars unterhalten sich die Kicker während der Partien. Daß beispielsweise Klinsi seinem Kollegen Bierhoff ein „Spiel nach links ab!" zuruft, soll aber nicht nur ein netter Gag, sondern auch eine Hilfe für traumhafte Paßstafetten sein. Das Entwicklerteam von Z-Axis baut in seinen WM-Simulator mit zahlreichen Nationalteams weitere vielversprechende Features ein: Der PC-Besitzer kann bei Freistößen antäuschen, die Mauer nach Belieben zusammenstellen und in die beste Position rücken. Außerdem gibt es viele charakteristische Spielweisen. So wird der dafür bekannte Keeper Paraguays des öfteren zum Freistoß antreten. Das Zielen bei Torschüssen erfolgt über ein bewegliches „Fadenkreuz". Die Präsentation von Producer Gordon Bellamy in der PC Action-Redaktion läßt auf ein erstklassig spielbares Produkt mit ansehnlichen Grafiken hoffen, die auch ohne 3Dfx auskommen. **hfr**

Info: http://www.z-axis.com



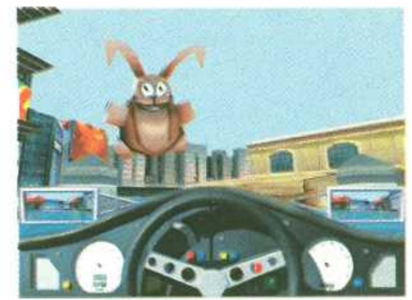
Mach mir den Flieger: Torjubel der Marke Golden Goal ´98.

Powerboat Racing

RENNSPIEL Schnelle Jagd auf dem Wasser

Neun Wasserstrecken in unterschiedlichen Ländern wird Interplays Rennspiel Powerboat Racing bieten, das im Januar auf den Markt kommen soll. Sprünge über Schanzen gehören ebenso zum Geschäft wie haarsträubende Kurven und die entsprechend hohe Geschwindigkeit. Die Kurse sollen laut Hersteller abwechslungsreich und charakteristisch sein, so daß sich niemand wundern muß, wenn beispielsweise im sonnigen Monaco Formel 1-Boliden am Fluß entlangheizen oder in England die Bedingungen unvorhergesehen durch Regen und Nebel erschwert werden. Powerboat präsentiert zahlreiche Spielmodi und 3Dfx-Unterstützung. **hfr**

Info: http://www.vrsports.com



Powerboat will mit phantasievollen Strecken überzeugen.

Actua Soccer 2/ Kick Off ´98

SPORTSPIEL Endspurt zur Herbstmeisterschaft

Die Fußball-WM rückt näher, und das scheinen auch die Sportspiel-Schmieden registriert zu haben. Nachdem FIFA 98 – Die WM-Qualifikation von EA Sports vielleicht schon in dieser Woche die Softwareregale schmückt, zieht die Konkurrenz in Kürze nach. Gleich zwei „alte" Sportbekannte streben ebenfalls nach der WM-Krone: Gremlin wirft Actua Soccer 2 ins Rennen, Anco kontert sofort mit Kick Off ´98 – World Cup Soccer. Vergleicht man beide Beta-Versionen der Programme, fallen viele Gemeinsamkeiten auf. Beide Kicker-Sims präsentieren insgesamt 64 Nationalteams mit realen Taktiken und originalen Spielernamen. Zahlreiche neue Animationen sollen für die richtige Stadionatmosphäre an 20 Originalschauplätzen sorgen, wobei Gremlin auf das Motion Capturing-Verfahren setzte. Natürlich prasseln viele Spielmodi auf den Fan ein, und die komplette WM-Endrunde fehlt auch nicht im Angebot. Anco verspricht eine um 30 Prozent schnellere 3D-Engine im Vergleich zum Vorgänger, Gremlin setzt gleich auf 3Dfx- und Power VR-Support. Bei Actua Soccer 2 erleben Sie zudem verschiedenste Wetterbedingungen, dürfen sich Ihre eigenen Top-Teams editieren und im Trainingsmodus die Ballphysik testen. Beide Programme sollen noch im November erscheinen und dürften – übrigens genauso wie FIFA 98 – schon im nächsten Monat testfähig vorliegen. **cb**

Info: Funsoft, Daimlerstr. 8, 41564 Kaarst



Die Polygonspieler bei Kick Off ´98 sehen nicht ganz so feingliedrig aus wie die Gremlin-Kicker. Dafür soll die Spielengine über jeden Zweifel erhaben sein.



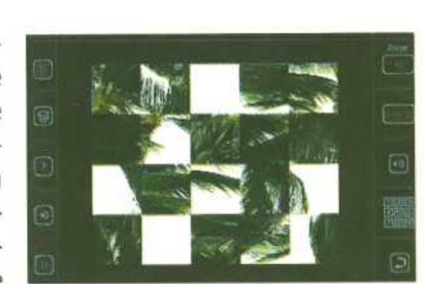
Actua Soccer 2 wird bei Wind und Wetter gespielt. Selbst im Winter geht's richtig, wenn auch rutschig zur Sache, der Spielball ist im typischen Orange gefärbt.

Moving Puzzle

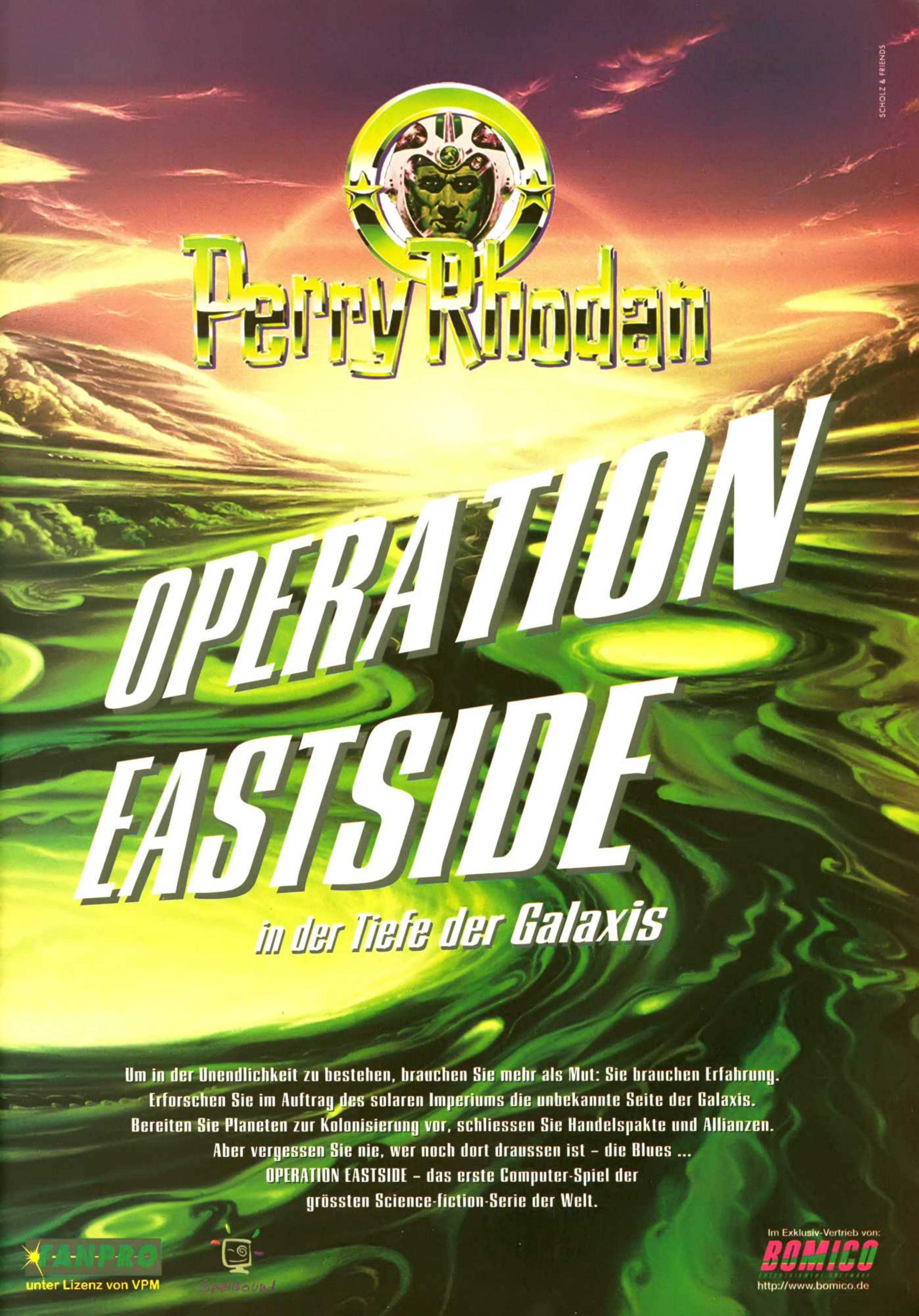
GESCHICKLICHKEIT Drehen und wenden...

Die Knobelspezialisten von Ravensburger haben sich für alle Puzzle-Freunde eine neue harte Nuß ausgedacht: In den sogenannten Moving Puzzles werden Videosequenzen in kleine Quadrate zerlegt und anschließend einmal kräftig durchgemischt. Die einzelnen Teile lassen sich nun nicht nur verschieben und gegeneinander austauschen, sondern auch drehen und spiegeln. Untermalt wird das Ganze von einem passenden, stimmungsvollen Soundtrack. Die Moving Puzzle-CDs kosten ca. DM 20,- und enthalten jeweils zehn verschiedene Sequenzen, die in mehreren Schwierigkeitsgraden gespielt werden können. Bisher sind sechs verschiedene Titel zu den Themenbereichen Motor Sports, Fun Sports, Wild Life, Sea World, Nature Events und Action Flights verfügbar. **ha**

Info: http://www.ravensburger.de



Selbst in der einfachsten Schwierigkeitsstufe bieten die Moving Puzzles von Ravensburger schon eine passable Herausforderung.



SCHOLZ & FRIENDS
Perry Rhodan
OPERATION EASTSIDE
in der Tiefe der Galaxis
Um in der Unendlichkeit zu bestehen, brauchen Sie mehr als Mut: Sie brauchen Erfahrung.
Erforschen Sie im Auftrag des solaren Imperiums die unbekannte Seite der Galaxis.
Bereiten Sie Planeten zur Kolonisierung vor, schliessen Sie Handelspakte und Allianzen.
Aber vergessen Sie nie, wer noch dort draussen ist – die Blues ...
OPERATION EASTSIDE – das erste Computer-Spiel der
grössten Science-fiction-Serie der Welt.
FANPRO
unter Lizenz von VPM
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
http://www.bomico.de

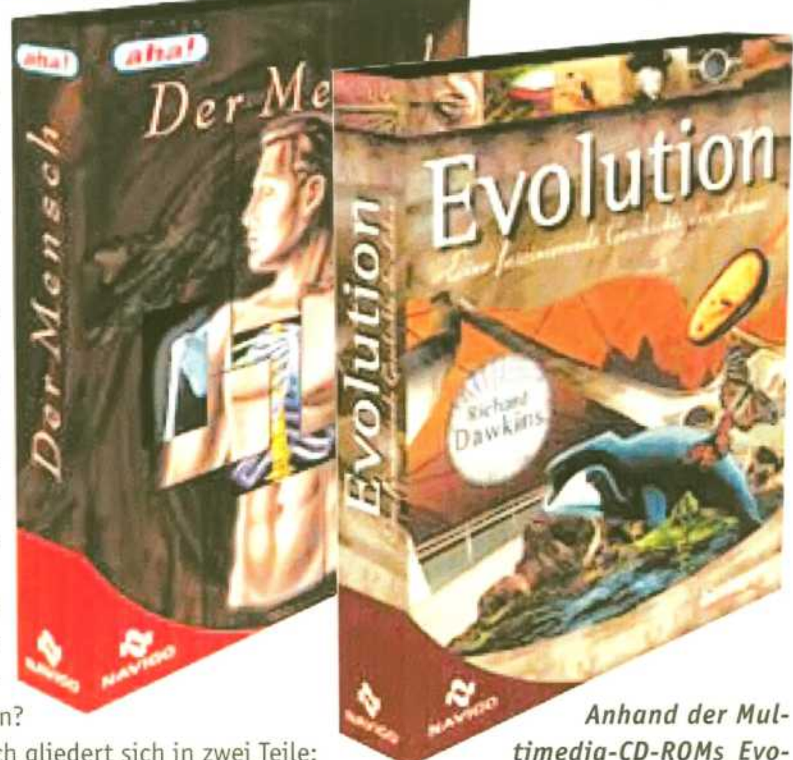
Evolution/Aha! Der Mensch

Navigo auf den Spuren des Lebens

Mit den beiden opulent ausgestatteten Multimedia-CD-ROMs Evolution und Aha! Der Mensch können Sie sich auf eine spannende Entdeckungsreise durch die Geschichte des Lebens auf unserem Planeten entführen lassen. In Evolution besuchen Sie ein virtuelles Museum, in dem Sie sich spielerisch mit verschiedenen Theorien zur Entstehung des Lebens auseinandersetzen: Wie entwickelte sich die Flora und Fauna auf unserem Planeten? Warum starben manche Gattungen aus, während sich andere immer weiter ausbreiteten? Seit wann gibt es Menschen? Die CD entstand in Kooperation mit dem renommierten Oxforder Wissenschaftler Dr. Richard Dawkins, der die komplizierten Zusammenhänge auf unterhaltsame und leicht verständliche Weise erläutert. Evolution – Die faszinierende Geschichte des Lebens ist seit Mitte Oktober zu einem Preis von DM 79,90 erhältlich und läuft sowohl auf einem PC (ab 486DX2/66 mit 16 MB RAM, Win 3.1 oder Win95) als auch auf Macintosh-Systemen.

Aha! Der Mensch (nominiert für den EMMA-Award 1997) befaßt sich mit all den Fragen, die jeden von uns immer wieder umtreiben: Wie funktionieren eigentlich unsere Organe? Warum lassen sich unsere Sinne zuweilen täuschen? Wie können wir sehen, schmecken, riechen und uns bewegen? Welche Auswirkungen haben Hormone auf unseren Körper? Aha! Der Mensch gliedert sich in zwei Teile: Unter dem Oberbegriff „Science" finden Sie sachlich aufbereitete Informationen, die Ihnen in Wort, Bild und Video ein solides Grundwissen über die Funktionsweise des menschlichen Körpers vermitteln, während der Aha-Teil die Verbindung zwischen Theorie und Alltagsleben herstellt. Aha! Der Mensch ist ein Gemeinschaftsprojekt von Navigo mit dem Spektrum Akademischer Verlag, läuft auf einem Win95-Pentium 100 mit 16 MB RAM und kostet DM 89,90. **ha**

Info: Navigo Multimedia GmbH, Postfach 401640, 80716 München, http://www.navigo.de



Anhand der Multimedia-CD-ROMs Evolution – Die faszinierende Geschichte des Lebens und Aha! Der Mensch zeigt Navigo, daß sich auch komplizierte naturwissenschaftliche Zusammenhänge lebendig und leicht verständlich aufbereiten lassen.

Tetris-Website

Gefundenes Fressen für „Tetraddicts"

Es soll ja immer noch ganz Unentwegte geben, die partout nicht von Tetris lassen können und jeden neuen Klon dieses Kultspiels gnadenlos ihrer Sammlung einverleiben. Für all jene „Tetraddicts" und solche, die es noch werden wollen, hat Blue Planet Software kürzlich eine Website eröffnet, die alle Aspekte des legendären Geschicklichkeitsspiels abdeckt. Fans finden hier News, Tips und ein Schwarzes Brett, können sich über die Tetris-Geschichte informieren und eine Shareware-Version von Tetris Jr. downloaden. Im Lauf des Novembers soll auf http://www.tetris.com auch Genaueres zum neuen Tetris Online zu finden sein. **ha**

Info: http://www.tetris.com





Umfassende Informationen zu allem, was mit dem Kultspiel Tetris zu tun hat, finden Fans auf der neuen Fan-Website von Blue Planet Software.

GT Interactive Hotline

Erweiterter Kundensupport

GT Interactive Software (Deutschland) GmbH weitet ab Anfang November seine Kundenservice-Leistungen aus. Unter der Telefonnummer 01805-254391 kann bei Fragen zu GT Interactive-Spielen von Montag bis Sonntag (außer an Feiertagen) jeweils zwischen 15.00 und 20.00 Uhr eine persönliche Betreuung in Anspruch genommen werden. An allen Tagen des Jahres rund um die Uhr steht außerdem unter 01805-254392 eine Sprachbox für die aktuellen GT-Produkte zur Verfügung – bei Bedarf wird zu den obengenannten Zeiten auch von dieser Nummer zur persönlichen Betreuung durchgeschaltet. Faxen können Sie Ihre Fragen zu GT-Spielen unter der Nummer 01805-254393, und ab Dezember wird zusätzlich ein e-Mail-Support eingerichtet (kundenservice@gtinteractive.com). Schriftliche Anfragen richten Sie bitte an die untenstehende Adresse – sie werden im allgemeinen innerhalb von zwei Tagen beantwortet. **ha**

Info: GT Interactive (Deutschland) GmbH, Warburgstraße 35, 20354 Hamburg

Booklet und Inlay-Karte zur Cover CD.
Alle Anleitungen auf einen Blick.

★GRATIS★

CD-ROM

PC ACTION

Demos
7th Legion
Age of Empires
Close Combat 2
CyberGene
Drilling Billy
Dynamite
Excalibur 2555 AD
International Rally Championship
Jedi Knight
Kick Off 98
KKND Extreme
Links LS 98
M.I.B.
MageSlayer
Have a N.I.C.E. day Trackpack
Need for Speed 2 – 3Dfx
Nuclear Strike
Pax Imperia 2
Rayman's World
Schleichfahrt 3Dfx
Virtua Pool 2
War Wind 2

Updates
Anstoß 2 V1.3
Carmageddon 3Dfx-Patch
Constructor Win95-Upgrade
Dungeon Keeper V3.0
Magic: The Gathering V2.1
Moto Racer Polygon-Update
Schleichfahrt 3Dfx
Sega Rally MMX-Patch (eng)
Swing V1.04
Swing V1.04 (eng)
UEFA Champions League – 3Dfx-Patch
UEFA Champions League – Mystique-Patch
UEFA Champions League – Vesa-Treiber
X-Wing vs. TIE-Fighter 3Dfx-Update

Tools
DirectX 3.0
DirectX 5.0
Hex-Edit 16 Bit
Hex-Edit 32 Bit

Incubation-Cheat
Incubation Spielstände
Leviathan-Cheat
Panzer General 3D-Cheat
X-COM 3-Cheat

Lesersoftware
C&C2-Karten
Dungeon Keeper Desktop Theme
Easy
Gebührenzähler
Kaisers Spiele Power
WinLogo
WarCraft 2-Kampagne
Quadro Fighter
Return of the Greyheads

Reportage
Cyber Talk: Men in Black

Online/Internet
AOL Zugangssoftware + 50 Freistunden
Vollversion Meridian59

INHALT 12/97

PC ACTION 12/97 CD-ROM

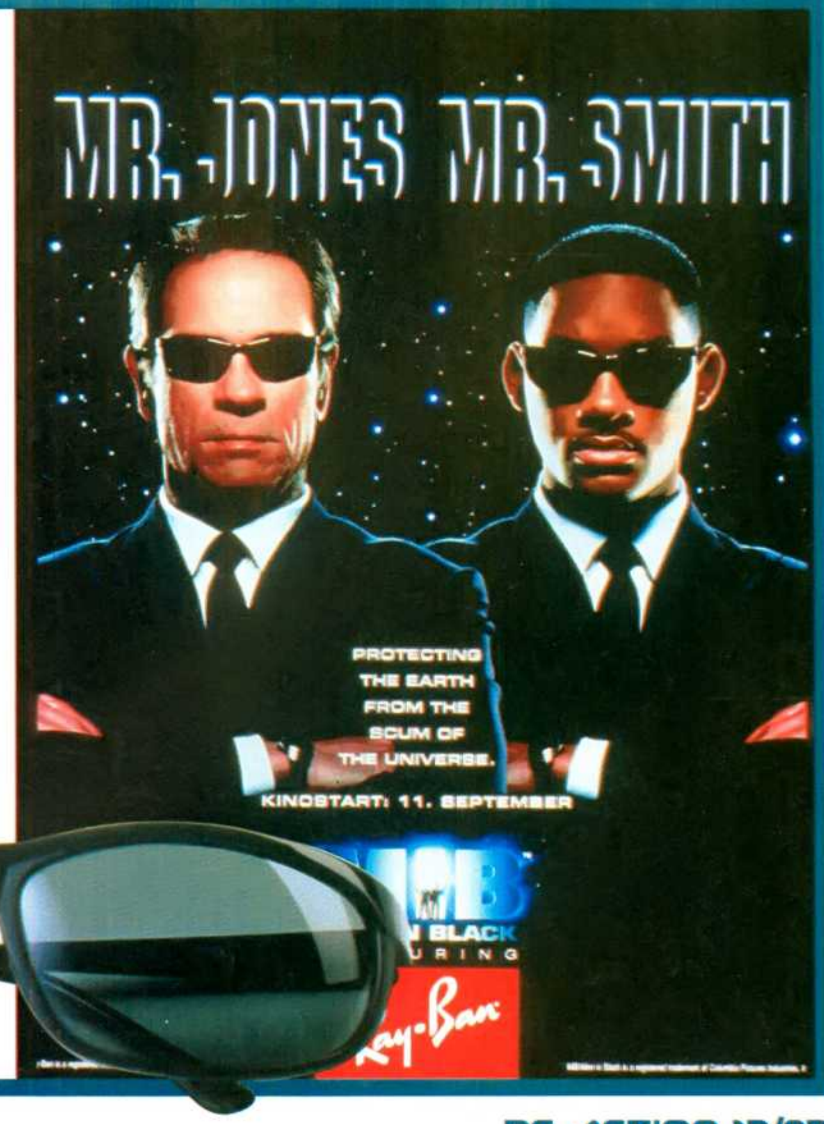
Men in Black Gewinnspiel

Zusätzlich zum Men in Black-Demo und zum Cybertalk auf unserer aktuellen Cover-CD-ROM können wir Ihnen diesmal sogar noch ein entsprechendes Gewinnspiel anbieten. Unter allen Einsendern verlosen wir

1 Predator Sonnebrille inkl. Neckcord
5 T-Shirts
5 Baseball-Caps
3 Men in Black-Soundtrack-CDs von Sony Music

Wenn Sie teilnehmen wollen, schicken Sie bitte bis spätestens 31.12.1997 eine Postkarte an

Computec Verlag GmbH & Co. KG • PC Action
Kennwort: Men in Black-Gewinnspiel
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

CD-ROM

INHALT

Demos
Age of Empires
Kick Off 98

Updates
Anstoß 2 V1.3
Carmageddon 3Dfx-Patch
Constructor Win95-Upgrade
Dungeon Keeper V3.0
Magic: The Gathering V2.1
Moto Racer Polygon-Update
Schleichfahrt 3Dfx
Sega Rally MMX-Patch (eng)
Swing V1.04
Swing V1.04 (eng)
UEFA Champions League – 3Dfx-Patch
UEFA Champions League – Mystique-Patch
UEFA Champions League – Vesa-Treiber
X-Wing vs. TIE-Fighter 3Dfx-Update

Reportage
Cyber Talk: Men in Black

Online/Internet
AOL Zugangssoftware + 50 Freistunden
Vollversion Meridian59

Tools
DirectX 3.0
DirectX 5.0
Hex-Edit 16 Bit
Hex-Edit 32 Bit
Incubation-Cheat
Incubation Spielstände
Leviathan-Cheat
Panzer General 3D-Cheat
X-COM 3-Cheat

Lesersoftware
C&C2-Karten
Dungeon Keeper Desktop Theme
Easy
Gebührenzähler
Kaisers Spiele Power
WinLogo
WarCraft 2-Kampagne
Quadro Fighter
Return of the Greyheads

PC ACTION 12/97

INHALT VOLLVERSION

Der Patrizier





Warenverladung, Schiffsausrüstung und Besatzung finden Sie im Hafen.

Eine Simulation des mittelalterlichen Seehandels zur Zeit der deutschen Hanse. Als erfolgreicher Patrizier beeinflussen Sie die Waren- und Finanzströme und stärken Ihre Rolle im gesellschaftlichen Leben. Ihr Ziel: Die Spitze der mächtigsten Handelsorganisation des Mittelalters.

PC ACTION PLUS 12/97

CD-ROM

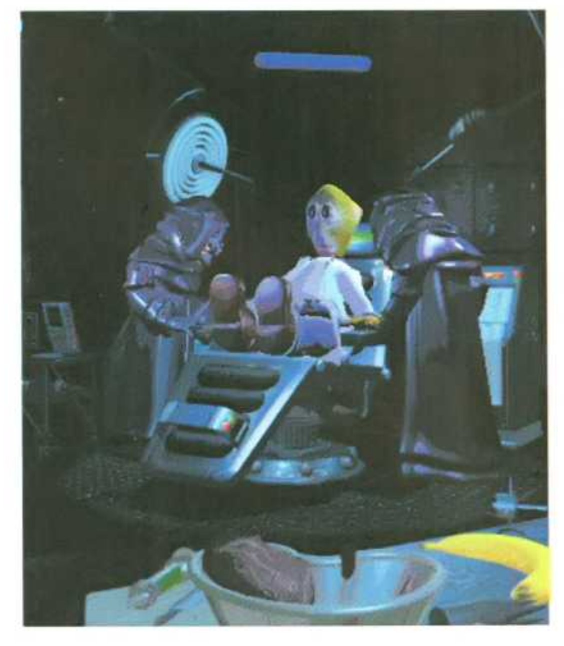
Die e-Christmas-Website

Weihnachtseinkauf im Internet – gemeinsame Initiative von Großfirmen

Nicht zuletzt aufgrund von Sicherheitsbedenken und teilweise noch ungelösten Logistikproblemen hat sich der Einkauf via Internet in unseren Breiten immer noch nicht durchsetzen können – die meisten User nutzen entsprechende Angebote nach wie vor hauptsächlich zu Informationszwecken und lassen ihr Geld dann doch auf konventionelle Weise über den Ladentisch wandern. Nun hat sich ein Konsortium aus international tätigen Großfirmen wie Microsoft, Hewlett Packard, UPS, Europay/MasterCard und Visa mit dem Ziel zusammengeschlossen, den Handel im Internet zu fördern: Am 3. November geht die Website `http://www.e-Christmas.com` in Betrieb, auf der über 50 europäische Hersteller eine breite Auswahl an Weihnachts-Geschenkartikeln feilbieten werden. Im Zentrum stehen dabei Mode, Spielwaren für jung und alt, Süßigkeiten und Musikartikel. e-Christmas ist mehrsprachig und erlaubt die Bezahlung in den verschiedensten Landeswährungen – selbst Informationen zu anfallenden Steuern und Zöllen sind sofort abrufbar. Die Zustellung der angeforderten Artikel erfolgt weltweit durch UPS, wobei der Kunde den Lieferstatus seiner Bestellung jederzeit über die Online Tracking Software kontrollieren kann. **ha**

Info: `http://www.e-Christmas.com`

FUNDSACHEN



Einmal Bösewicht, immer Bösewicht! Auch bei seinem doppelten Gastauftritt in Adventuresofts Floyd darf Darth Vader nicht den edlen Helden markieren. Statt dessen kommt ihm die Aufgabe zu, den rebellischen Protagonisten mit Elektroschocks und Gehirnwäsche à la Orwell gefügig zu machen.

Rave eJay

Eigene Rave-Sounds im Handumdrehen



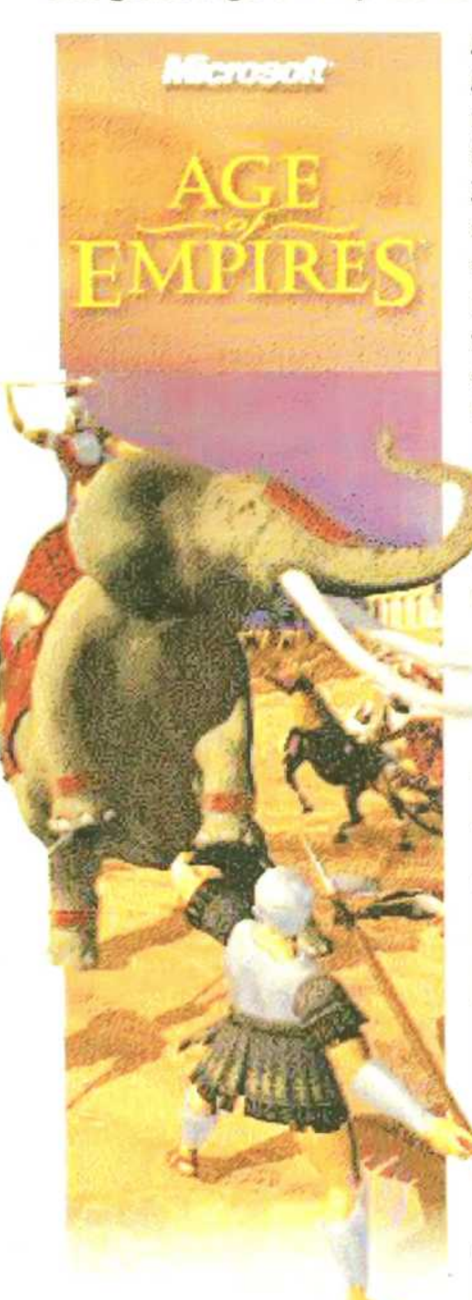
Rave eJay, das Programm für kreative Techno-Kids, zeichnet sich neben dem enormen Funktionsumfang auch durch sein übersichtliches Benutzerinterface aus.

Vielen Musik-Freaks, die gerne selber zuhause am PC mit abgefahrenen Sounds und Rhythmen herumexperimentieren, ist sicherlich das Programm Dance Machine von PXD Musicsoft und Marlboro Music ein Begriff. Das gleiche Entwicklerteam, das sich mit Dance Machine bereits einen sehr guten Ruf erworben hat, liefert nun Software-Nachschub für kreative Raver: Rave eJay umfaßt ein intuitiv bedienbares 8 Spur-Tonstudio, mit dem sich auch ohne musikalische Vorkenntnisse eigene Hits in HiFi-Qualität produzieren lassen – dabei hilft die ebenso umfangreiche wie aktuelle Soundbibliothek mit ihren über 1.000 Rave-, Goa- und Techno-Samples und ein sogenannter Hyper-Generator mit mehr als 100 Dance- und Rave-Presets. Diverse Special Effects (unter anderem Soundverzerrer, Realtime Echo etc.) und die Möglichkeit, eigene Sounds im Wav-Format zu importieren, sorgen dafür, daß dem unbändigen Schöpferdrang so schnell kein Ende gesetzt wird. Über die Soundkarteneingänge läßt sich zusätzlich die Aufnahmefunktion von Rave eJay nutzen. Das Programm wird hierzulande exklusiv von FunWare vertrieben und ist zu einem Preis von DM 49,95 im einschlägigen Fachhandel erhältlich. **ha**

Info: `http://www.funware.de`

Microsoft-Gewinnspiel

Die große Age of Empires Level-Competition



Age of Empires-Fans aufgepaßt! Alle PC-Feldherren, die glauben, mit dem AoE-Missionseditor den besten Age of Empires-Level aller Zeiten kreiert zu haben, können mit ihrem Werk nun vielleicht noch etwas gewinnen! Im Rahmen einer Level-Competition werden unter allen Einsendern eines Age of Empires-Levels tolle Preise verlost, und die Besten der Besten haben zusätzlich die Chance, daß ihr Werk auf CD-ROM veröffentlicht wird. Wenn Sie glauben, einen hervorragenden Age of Empires-Level erstellt zu haben, beschriften Sie eine Diskette mit Namen und Anschrift, kopieren Ihren Level darauf und senden ihn an die unten angegebene Anschrift.

Der Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist der **31.12.1997.** Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name und Anschrift vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Mit Ihrer Einsendung erteilen Sie dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, Ihren Level auf den Datenträgern des Computec Verlags zu veröffentlichen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag • Redaktion PC Action
Kennwort: Age of Empires Level-Competition
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

WORTE DES MONATS

Man sollte es nicht für möglich halten: Microsoft hat offensichtlich heimlich, still und leise ein Win95-Spiel herausgebracht, von dessen Existenz wir bislang keine Ahnung hatten. Auch in den einschlägigen Softwareshops waren weder entsprechende Informationen noch das Game selbst zu bekommen. Den einzigen Hinweis auf das „Microsoft Stecker-Spiel" fanden wir bislang in der Gebrauchsanweisung zu einer „Klangkarte" – hat sich da etwa ein Hardware-Hersteller einen lukrativen Exklusivdeal mit Bill Gates' Superfirma gesichert? Ach ja, und noch etwas: Falls Sie in Ihrem PC Windows 95 eingebaut haben, aber noch nicht über das dazugehörige Direktklangsystem verfügen, sollten Sie unbedingt nachrüsten!

„Liste der technischen Merkmale der CRYSTAL Klangkarte

[...]

Microsoft Stecker-Spiel (Plug/Play) sowie DirektKlang Standard: Unterstützung des Microsoft Stecker/Spiel und Direktklangsystems in Windows 95."

DIE ANDERE HITPARADE



POLE POSITION! Blitzende Formel 1-Flitzer, röhrende Motoren und ein ultraschnelles Gameplay – die Piloten von Ubi Soft lehren den Konkurrenz-Rennställen mit ihrer F1 Racing Simulation mächtig das Fürchten!





LARA RULES! Die smarte Miss Croft betört uns erneut mit ihrem unwiderstehlichen Charme und hat seit ihrem ersten Auftritt eine Menge dazugelernt! Tomb Raider 2 ist alles andere als ein fader Aufguß!



TRAUMTÄNZER! Ein Feuerwerk der Phantasie brennt Cryo in Dreams to Reality ab! Schlaflose, durchspielte Nächte sind bei diesem faszinierenden Action-Adventure-Mix vorprogrammiert!





REBELLISCH! Der kleine grüne Floyd aus dem All ist kein Held, und gerade das macht ihn derart sympathisch, daß man sich von ihm beim Puzzleknacken gerne die Hirnwindungen verknoten läßt.



SURREAL! Mit Zork Großinquisitor kehrt endlich wieder der alte, abgefahrene Humor in die legendäre Serie zurück! Überaus passend dazu: die genialen Grafiken im Dali-Stil.





MYTHISCH! Wer ein Faible für markige Fantasy-Metzeleien hat und auf die spielerische Komplexität eines WarCraft 2 verzichten kann, darf seine Zwerge in Myth in die Schlacht schicken!



KRAFT-MEIER! Selten wird einem Geschichte so schmackhaft gemacht wie in Sid Meiers Gettysburg. Wer einmal in die Fußstapfen von Robert E. Lee steigen will, kommt an diesem Game nicht vorbei.







BRITISH! In unseren Breiten kann Ultima Online seine Stärken noch nicht so recht ausspielen – europäische Recken schlagen sich immer noch mit schlechten Internetverbindungen nach USA herum.



KULTIG! Was herauskommt, wenn sich ein legendärer Spieledesigner und ein gefeierter Maskenbildner für ein Computerspiel zusammentun, kann man in Space Bar sehen: nicht jedermanns Geschmack!





SCHWERBLÜTIG! Gegen die agile Lara kann das wandelnde Phlegma Beth selbst mit ihrem Schwert nicht ankommen. Excalibur 2555 AD ist Tomb Raider auf Sparflamme.

NEXT DIMENSION. SAMSUNG CD-ROM-DRIVE.

Erleben Sie ein neues Zeitalter der Datenkommunikation – mit den neuen CD-ROM-Laufwerken von SAMSUNG. Bis zum 24fach-Höchstgeschwindigkeits-Drive bieten sich Ihnen völlig neue Dimensionen des schnellen Datentransfers. Ganz zu schweigen von den anderen Vorteilen der SAMSUNG CD-ROM-Drive-Familie: Abspielmöglichkeit von 8- und 12-cm-CDs, CD-RW kompatibel, Atapi-Schnittstelle und höchste Datentransferraten durch CAV, optimiert für PC-DOS, MS-DOS, Windows 3.1, Windows 95 und Windows NT, Starttaste und Lautstärkeregler, elektrische Schublade geeignet für horizontalen und vertikalen Einbau, etc. SAMSUNG CD-ROM-Drive: schnell, flexibel, ausgezeichnet – in den Zeitschriften PC-Welt und Chip. Die Innovation. SAMSUNG.



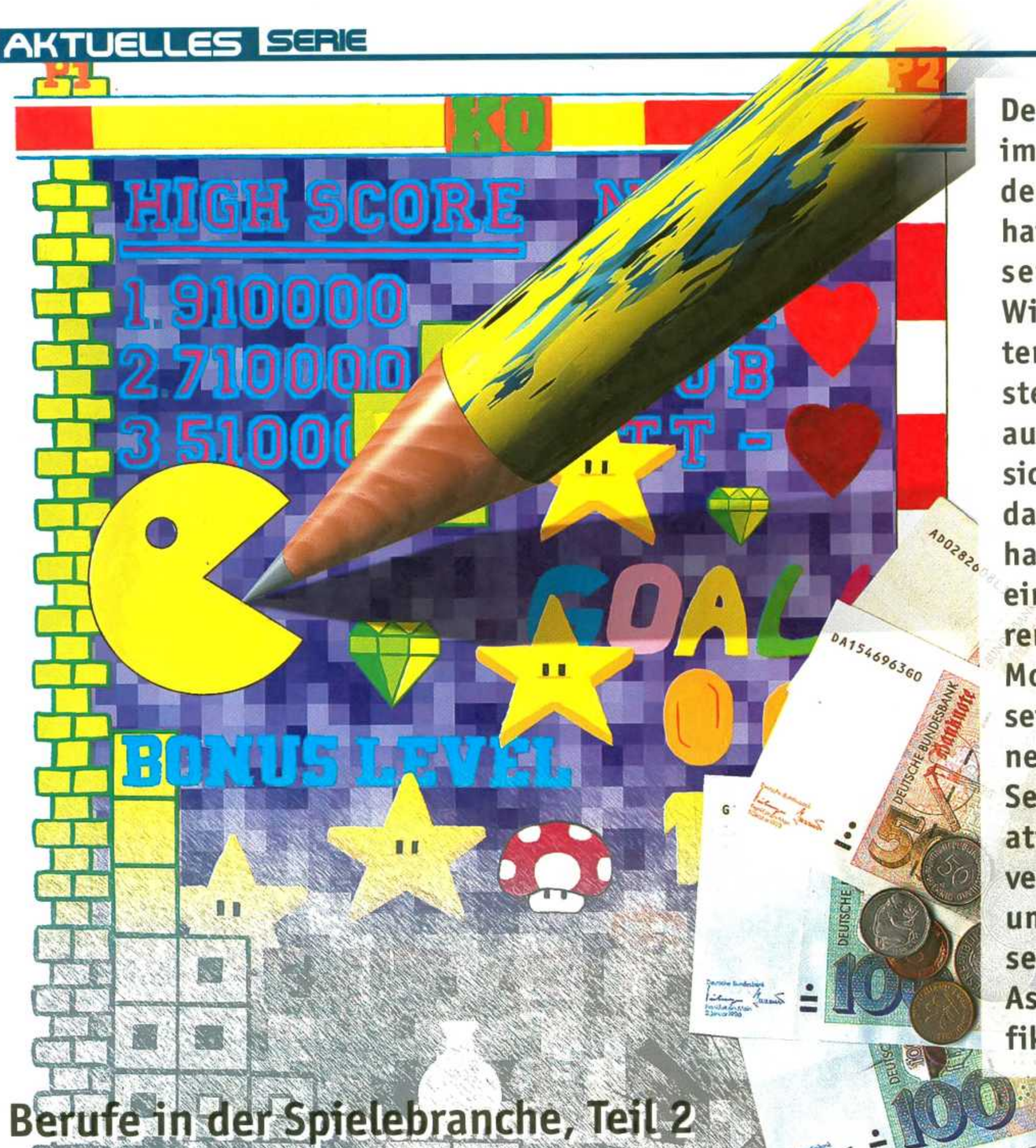






ELECTRONICS

SAMSUNG Electronics GmbH, Am Kronberger Hang 6, 65824 Schwalbach/Ts., Tel.: 0180/5 12 12 13, Fax: 0180/5 12 12 14



Der erste Eindruck ist immer der entscheidende. Diese Floskel hat durchaus ihre Daseinsberechtigung: Wie gut ein Computerspiel wirklich ist, stellt sich erst heraus, nachdem man sich ein paar Stunden damit beschäftigt hat. Um diese Zeit in ein Spiel zu investieren, muß jedoch eine Motivation gegeben sein, z. B. in Form einer fesselnden Intro-Sequenz oder einer attraktiven und vielversprechenden Spielumgebung. Für diesen und andere Aspekte sind die Grafiker verantwortlich.

Berufe in der Spielebranche, Teil 2

DER GRAPHIC ARTIST UND 3D-ANIMATOR

Zuerst sollte man einen oft zitierten und trotzdem falschen Mythos aus der Welt schaffen: Gute Tools und Programme, die oft Tausende kosten, garantieren noch lange kein gutes Resultat. Und obwohl diese Tools in den Händen eines fähigen Grafikers etliches bewirken, sind dessen handwerkliche Fähigkeiten wesentlich wichtiger. Um es mit den Worten von Mark Hood (Sierra) zu sagen: „Bevor man einen 100 Meter-Lauf gewinnen kann, muß man erst mal gehen lernen."

Klassische Methoden

Wie so viele andere Aspekte des Spieldesigns beginnt auch die grafische Gestaltung eines Computerspiels zunächst auf dem Papier. Die erste Aufgabe des Grafikers besteht darin, zusammen mit dem Produzenten oder Designer ein Storyboard und Konzeptzeichnungen zu entwerfen. Hier werden jedem einzelnen Charakter seine Attribute und emotionalen Ausdrucksweisen zugeordnet. In diesem Schritt wird die Persönlichkeit der Figur definiert. Der Chefgrafiker (Lead Artist) zeichnet eine Bewegungsstudie der einzelnen Charaktere. Dies kann eine komplette Studie sein oder eine Serie von Eckpunktzeichnungen, d. h. Anfang, Mitte und Ende der Bewegung werden gezeichnet, und der Rest wird von einem anderen Grafiker vervollständigt. Neben den

GRAPHIC ARTIST

Hauptaufgaben: *Storyboard, Konzeptzeichnung, Modellierung in 2D- und 2D-Programmen*
Vorgesetzter: *Lead Designer*
Mitarbeiter: *Game Designer, Programmierer*



Mark Hood, Produzent und Grafiker von Rama, Sierra. Statement: „Grafiker sollten über einen eigenen Stil verfügen, der jedoch flexibel genug sein muß, um in allen Genres Anwendung finden zu können."



Brian Sousa, 3D-Animation Artist für Starcraft, Blizzard. Statement: „Animation, Storyboarding und Charakterdesign sind die wichtigsten Fähigkeiten, über die ein Grafiker verfügen sollte. Ein Design entsteht im Kopf, wird zu Papier gebracht und dann im Computer zum Leben erweckt."

Spielfiguren müssen auch Hintergründe und Objekte entworfen werden. Ein weiterer Punkt, der in der Arbeit des Grafikers oftmals übersehen wird, ist die generelle Erscheinungsform eines Spiels. Hierzu gehören beispielsweise die Auswahl der Schriftarten und das Design der Benutzeroberfläche. Programmierkenntnisse sind mehr als nützlich, da die Implementierung der Grafiken in das Programm in manchen Fällen ebenfalls in den Aufgabenbereich des Grafikers fällt.

3Ds sind mehr als genug

PC-Spieler stellten von jeher die höchsten Ansprüche an die Grafiken in ihren Spielen. Bis vor ca. 5 Jahren war die Optik in der Regel eine flache 2D-Angelegenheit, und die Spielcharaktere folgten einem linearen Bewegungspfad. Heute preist jede Softwarefirma die Vorzüge ihrer 3D-Spielumgebungen und gerenderten und texturierten Objekte, wobei man auch vor sensationsheischenden Phrasen wie 4D-Terrain oder 5D-Spielumgebung nicht zurückschreckt. Einstein würde sich im Grabe umdrehen, und zwar Länge mal Höhe mal Breite.

Daher werden heute von jedem Grafiker auch Kenntnisse im 3D-Bereich verlangt. Die Hauptunterschiede zwischen klassischer Animation und dreidimensionaler Grafik werden bereits im Fachjargon deutlich. 3D-Objekte werden nicht gezeichnet; sie werden „modelliert" oder „gebaut". In der Tat kann die Arbeit eines 3D-Experten durchaus mit der eines Bildhauers verglichen werden. Obwohl 3D-Modelle komplett mit einem entsprechenden Programm erstellt werden können – wobei die meisten Experten 3D-Studio verwenden –, bevorzugen viele die klassische Methode, bei der ein Modell zunächst als Statuette (Maquette) geformt und dann mit einem Laserscanner eingescannt wird. Danach werden Bewegungen und Gesichtsausdrücke programmiert.

Neue Technologien

Eine weitere Variante zur realistischen Wiedergabe der Bewegungen besteht im Motion Capturing. Hier werden Sensoren an die Gelenke eines menschlichen Modells geklebt. Das Modell imitiert alle gewünschten Formen der Bewegung, d. h. gehen, laufen, springen usw. Der Computer speichert diesen Vorgang als Motion-Datei ab, die dann später auf das 3D-Objekt übertragen wird.

Ständige Fortbildung und solide Kenntnisse existierender Technologien sind für jeden Grafiker ein absolutes Muß. In keinem Bereich schreiten die Entwicklungen derart schnell voran. Brian Sousa, Lead Artist bei Blizzard, gibt potentiellen Anwärtern folgende Tips: „Jeder Grafiker braucht ein Portfolio, eine repräsentative Auswahl seiner besten Arbeiten. Im 3D-Bereich sollen Sie immer Ihre Animationskenntnisse demonstrieren. Hier kommt es weniger auf ein detailliertes 3D-Objekt als vielmehr auf flüssige, realistische Bewegungsabläufe an."

Sollten Sie ernsthaft eine Karriere als Spiele-Grafiker in Betracht ziehen, müssen Sie mit einigen Investitionen in puncto Software rechnen. Relativ simple, aber dennoch leistungsfähige Programme wie Simply 3D (Micrografx), 3Dfx (Asymetrix) oder Paintshop Pro sind schon für unter 200,- DM in der Vollversion und als eingeschränkte Sharewareversionen erhältlich. Die Profi-Tools in der Kategorie Power Animator oder 3D-Studio, kombiniert mit einem leistungsfähigen Doppelprozessor-Computer, erleichtern das Bankkonto um Summen in der selben Höhe wie ein Mittelklassewagen. Im Internet finden Sie zahlreiche Informationen zu diesem Thema. Ein guter Startpunkt ist das New Graphics BBS (www.graphics.rent.com).

Das Einstiegsgehalt eines Junior-Grafikers liegt bei ca. 30.000 Dollar jährlich. Echte Experten mit langjähriger Erfahrung und nachweisbaren Erfolgen können hingegen bis zu 80.000 Dollar verdienen.

Linda Scherer



Beim Motion Capturing werden die Bewegungen eines menschlichen Modells direkt auf das 3D-Objekt übertragen.



Damenfußball: Dieses muntere Dreigestirn von EA Sports in Kanada war für die Grafiken in Fifa Soccer 97 verantwortlich.



Mit diesem Abtast-Stift werden die Konturen eines Objektes nachgezogen und als Rastermodell gespeichert.



Mit dem Storyboard fängt alles an. Hier sehen Sie eine Konzeptzeichnung für Maniac aus der Wing Commander-Serie.


Der F 22-Flugsimulator
von DID ist so realistisch,
daß Sie glatt abheben.
Sichern Sie sich schnell einen Platz im Cockpit,
bevor Helm und Sauerstoffmaske Pflicht hinter
Ihrem PC werden.
DID TM
DIGITAL IMAGE DESIGN
Erhältlich ab November 1997.
(voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel)

Blade Runner • 3D-Echtzeit-Adventure

SCIENCE-FICTION?

Für viele ist es DER Kultfilm überhaupt. Für manche ist es nur ein Science Fiction-Film mit Harrison Ford. In einem sind sich aber alle einig: Der 1981 von Ridley Scott gedrehte Hollywood-Streifen Blade Runner war ein visuelles Manifest der 80er Jahre. Vorzeige-Entwickler Westwood könnte mit seiner PC-Spielfassung ähnliches gelingen.



Nach den Verkaufshitparaden der letzten Monate zu schließen, sind Adventure-Spiele derzeit ja nicht besonders angesagt. Überwiegend tummeln sich dort Action- und Strategiespiele. Kyrandia, das letzte Adventure-Projekt der Amerikaner, war zwar ein gutes Spiel, aber sehr konventionell, und es lieferte dem Genre keine neuen Impulse, wie es später Command & Conquer tat und was jetzt vielleicht auch Lands of Lore 2 gelingt. Mit Blade Runner und seinem gänzlich neuen Spiel- und Technologie-Ansatz will Westwood nun die neue Lust am Abenteuer wecken.

Immer häufiger ist es das Mosaiksteinchen mit der Aufschrift „Gameplay“, nach dem die Entwickler streben, um das perfekte PC-Spiel zu kreieren. Die Westwood Studios aus Las Vegas machten diese Suche schon fast zu ihrem Markenzeichen. Aus technologischer Sicht aber standen ihre Spiele nicht immer an vorderster Front. Umso ambitionierter wirken deswegen die Blaupausen des Blade Runner-Projekts, das sowohl spielerisch als auch technisch neue Maßstäbe setzen will.





Aquarell-Entwurf (oben) undgerenderte Spielszene im Vergleich.



Der Verlauf der Ermittlungen führt den Blade Runner Ray McCoy auch in das Pyramiden-Gebäude der Tyrell Corporation.

Westwoods Lizenz zum Spielen

Über fünfzehn Jahre hat es gedauert, bis es zu einer ernsthaften Umsetzung des Kinostoffes kommen konnte. Der Grund dafür liegt bei der Blade Runner Partnership, einer Verwertungs-Gesellschaft, die mit Argusaugen über die Lizenzrechte wacht. Weshalb Westwood vor zwei Jahren den Zuschlag für die Computerspiel-Lizenz erhielt, liest sich wie ein Branchen-Märchen: Während andere Entwickler Monate damit verbrachten, in ihre „Bewerbungs-Mappen“ Drehbücher oder Grafik- und Technologie-Demos zu packen, renderten die Blade Runner-Fans in Las Vegas einfach nur die Eröffnungs-Szene des Films, und Louis Castle (siehe Interview) sprach über seine Vision eines Blade Runner-Spiels. Er wollte ein Spiel kreieren, wie es noch keines gegeben hatte. Dabei ginge es ihm nicht darum, die Filmgeschichte nachzuerzählen, sondern ein Spiel parallel zum bestehenden Blade Runner-Universum entstehen zu lassen. Der Partnership gefiel diese Idee – was sie auf keinen Fall wollte, war eine Vorgänger- oder Nachfolger-Geschichte –, und der Zuschlag ging nach Nevada.

Abenteuer Adventure

Westwood entwirft in Blade Runner das bekannte Szenario des Los Angeles im Jahr 2019 und greift für die optische Umsetzung vollständig auf den Kinofilm zurück. Die erzählte Geschichte allerdings ist komplett neu, spielt sich aber parallel zu den Erlebnissen des Filmhelden Deckard ab. Man wird den riesigen Video-Plakaten begegnen, Spinner-Fahrzeuge werden durch dunkle Straßenschluchten gleiten, und die riesige Pyramide der Tyrell-Corporation überragt die düstere Großstadtkulisse. Auch einige der Film-Figuren wird man wieder treffen, darunter Rachael und Dr. Tyrell. Einen Harrison Ford aber wird man nicht durch die Straßen rennen sehen. Dafür





Dr. Tyrell und die Replikantin Rachael als gerenderte Spielfiguren (oben). Westwood-Boß Brett Sperry und die Schauspielerin Sean Young, die als originale Rachael Westwood mit Rat und Tat zur Seite stand.

DIE HAUPTDARSTELLER



Ray McCoy
Der Spieler-Charakter ist ein Blade Runner, der im Auftrag des L.A. Police Department Jagd auf Replikanten macht. Während es Prämien für jeden Androiden gibt, ist seine Karriere bei nur einem Fehltritt beendet.



Crystal Steele
Crystal ist das Inbild eines Blade Runner: schnell, agil, stark und clever. Derzeit ist sie in einer Undercover-Mission tätig. Wenn man Glück hat, kann man sie in Aktion beobachten und sogar dabei lernen.



Rachael
Die Chef-Psychologin der Tyrell Corporation kann recht kühl und reserviert sein und ist besonders auf die Blade Runner nicht gut zu sprechen. Mit ihr sollte man sich gut stellen, um an ihren Boß heranzukommen.



Dr. Tyrell
Das filmbekannte Genie entwickelte die Androiden für den Arbeitseinsatz auf den außerirdischen Kolonien. Seine Nexus 6-Replikanten sind sogar menschlicher als ein Mensch. Allerdings werden sie zu Killern.



Clovis
Der gerissene, verschlagene Anführer der Replikanten ist einer der hochintelligenten und gefährlichen Androiden der Nexus 6-Klasse und sieht sich selbst in der klassischen Rolle eines gehetzten Poeten.



Lt. Guzza
Der mürrische Vorgesetzte von McCoy hat als Polizist der alten Schule seinen Job auf die harte Tour in den Straßen von Los Angeles gelernt. In entsprechend rüdem Ton gibt er McCoy seine Befehle.



McCoy tritt aus den Büros des Polizeipräsidiums auf das Dach. Dort stehen die Einsatz-Spinner bereit, die ihn zu den anderen Locations bringen.

gibt es einen neuen Hauptdarsteller. Ray McCoy, ein junger Detective und Blade Runner des L.A. Police Departments, erlebt seine ganz eigenen Abenteuer.

Bei einem Adventure denkt jeder Spieler sofort an statische Hintergründe mit Bitmap-Charakteren, die Dinge einsammeln, ein bißchen Konversation betreiben und Logik-Puzzles lösen. Ganz gleich, ob es sich in der Vergangenheit dabei um einen Guybrush Threepwood, Larry Laffer oder Zauberlehrling Simon handelte – Adventures waren bisher immer sehr linear aufgebaut, es gab immer den einen vorgeschriebenen Lösungsweg. Westwoods Definition hingegen ist alles andere als geradlinig, der Spielverlauf ist nicht mehr eingeengt. Die Geschichte der Blade Runner ist eine Geschichte von der Entdeckung der eigenen Identität, und eine Limitierung des Spielers wäre dem entgegengestanden.

Neue Technik, innovative Ideen
Wie die Programmierer den Blade Runner-Stoff technisch umzusetzen gedachten, schien zunächst unmöglich, und selbst bei Westwood gab es einige Zweifel, daß dies überhaupt möglich sei. Die Spiel-Engine sollte komplett aus Polygonen bestehen, in einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten 65.000 Farben darstellen und mit mindestens 15 Bildern pro Sekunde arbeiten. Nebenbei setzte man sich noch eine 6 Kanal-Soundausgabe in CD-Qualität zum Ziel. Die andere Vision für Blade Runner war die eines nichtlinearen Adventures, d.h. jedesmal wenn jemand es spielen würde, sollte der Spielverlauf anders sein. Zu diesem Zweck entwickelte man spezielle, KI-gesteuerte Charaktere,

EIN SPIELE-VISIONÄR IM INTERVIEW

Louis Castle, Vice President of Creative Development, bringt in diesem Jahr bereits sein zweites großes Projekt in die Händlerregale. Im Oktober konnte das langerwartete Lands of Lore: Götterdämmerung endlich fertiggestellt werden. Jetzt sprachen wir mit dem kreativen Kopf der Westwood Studios über das lange Zeit geheimgehaltene Blade Runner-Projekt.

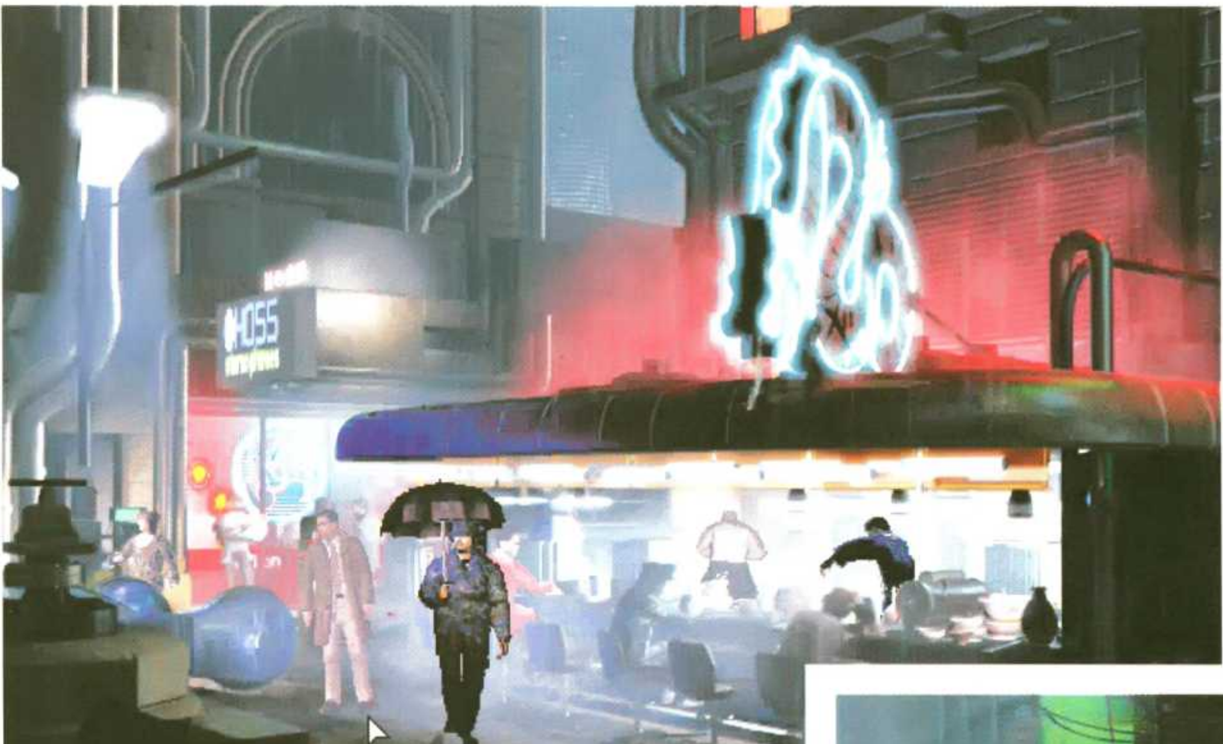


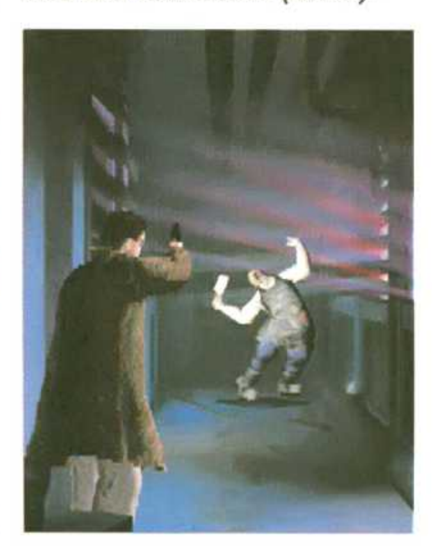
PCA: Über zehn Jahre haben Spieleentwickler versucht, an die Blade Runner-Lizenz zu kommen. Wie habt Ihr die Blade Runner Partnership von Westwood und Virgin als beste Wahl überzeugen können?

Louis Castle: Die Blade Runner Partnership wählte Virgin und Westwood zum einen aufgrund der starken weltweiten Vertriebsmöglichkeiten, zum anderen aufgrund unserer kreativen Auseinandersetzung mit diesem Projekt. Wir waren davon überzeugt, daß es einer völlig neuen Art von Spiel bedarf, um die Atmosphäre des Films richtig umzusetzen und die emotionalen Reaktionen seines Publikums wieder hervorzurufen.

PCA: In den letzten zweieinhalb Jahren seit der ersten Bekanntgabe des Projekts gab es kaum etwas über die Entwicklung des Spiels in Erfahrung zu bringen. Warum habt Ihr Blade Runner wie eine geheime Verschlußsache behandelt?

Louis Castle: Mit Blade Runner wollten wir alle überraschen. Als uns klar wurde, daß keiner unserer Mitbewerber auch nur daran dachte, etwas Ähnliches zu machen, was wir mit Blade Runner bereits erreicht hatten, beschlossen wir, alles sehr vertraulich zu behandeln. Wir wollten es nicht riskieren, daß irgend jemand unsere Technologie oder unser Design kopiert und die Innovationen vor uns veröffentlicht. Hätten wir schon Jahre vor der Veröffentlichung darüber gesprochen, wäre es





Nach einem Druck auf die Spacetaste zieht der Blade Runner seine Waffe und der Mauszeiger wird zum Fadenkreuz (unten).

Klickt man auf den Boden, bewegt sich die Spielfigur, ein Klick auf Personen startet ein Gespräch (oben). In speziellen Trainingseinheiten kann man das Erkennen von Zielen, die Reaktion und das Timing üben und sich mit dem Gebrauch der Waffe vertraut machen (rechts).

die mit einem Repertoire von Handlungsmöglichkeiten und Verhaltensweisen ausgestattet wurden. In dieser Hinsicht ist das Spiel ein Simulator unterschiedlicher Veranlagungen. Natürlich gibt es eine feste Hintergrundgeschichte mit unterschiedlichen Ausgängen, aber wie man vom Beginn des Spiels zu seinem Ende gelangt, ist jedesmal neu und zufallsgesteuert. Und da es keinen vorgeschriebenen Lösungsweg gibt, ist es eine sehr persönliche Spielerfahrung.

Es handelt sich also um ein Charakter-abhängiges Spiel, dessen Verlauf von den Individuen, die man trifft und mit denen man interagiert, beeinflußt wird. Die 70 Charaktere haben alle ihre eigene virtuelle Gesinnung und sind viel,

uns nicht möglich gewesen, ein Projekt wie Blade Runner mit derart vielen einzigartigen technologischen Innovationen zu realisieren.

PCA: Der Blade Runner-Kinofilm hat visuell und musikalisch eine einzigartige und sehr intensive Atmosphäre. Welche Quellen habt Ihr benutzt, um das im Spiel umszusetzen? Gab es irgendwelche Referenzen oder Berater?

Louis Castle: Wir haben die gesamten Filmmaterialien und alle gedruckten Zeugnisse herangezogen, die wir finden konnten. Außerdem haben wir einige der Leute angestellt, die an der Filmproduktion beteiligt waren. Syd Mead, der visuelle Futurist des Films, half uns bei der optischen Konzeptionierung und dem Editieren der digitalen Kulissen. Andere Fachleute, die damals an den Spezial-Effekten beteiligt waren, haben wir nach ihren damaligen Arbeiten befragt.

PCA: Welche Elemente aus der Filmvorlage dürfen Fans denn wiederentdecken, und wie knüpft die Story an den Ausgang des Films an?

Louis Castle: Die Welt des Kinofilms wurde komplett wiederbelebt und noch einiges darüber hinaus. Der Verlauf der Spielgeschichte ist parallel mit der Geschichte des Films zu sehen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines anderen Blade Runner des L.A. Police Department, während parallel dazu Deckard all die Ereignisse des Films erlebt. Man hat eine noch nie dagewesene Kontrolle über den Verlauf der Geschichte, während man für sich selbst entdeckt, was menschlich und was wirklich ist.



Eine der echtzeitberechneten Spielszenen: Blade Runner McCoy spricht mit Lieutenant Guzza in dessen Büro über die ersten Hinweise, daß die Nexus 6-Replikanten wieder zugeschlagen haben.

▶▶▶

viel mehr als ein Pixelgebilde, das ein paar Sätze mit versteckten Hinweisen von sich gibt. Sie zeigen direkte Reaktionen und Emotionen auf das, was man als Spieler tut. Und noch wichtiger: Sie sprechen auch untereinander und tauschen Informationen über Vorkommnisse aus. Den Replikanten, den Polizisten, den Blade Runnern und den Passanten wurden bestimmte Verhaltensweisen und Ziele zugeordnet, aber kein Weg, wie sie diese erreichen. Jeder, der den Kinofilm gesehen hat, kennt das moralische Dilemma, dem die Blade Runner ausgesetzt sind. Soll man die Nexus 6-Replikanten, ohne zu fragen, liquidieren? Soll man ihnen helfen? Ist man vielleicht gar selbst ein Android? All diese Fragen wird sich auch der Spieler in der Rolle des Ray McCoy stellen und ihnen nachgehen müssen.

Zauberwort Echtzeit

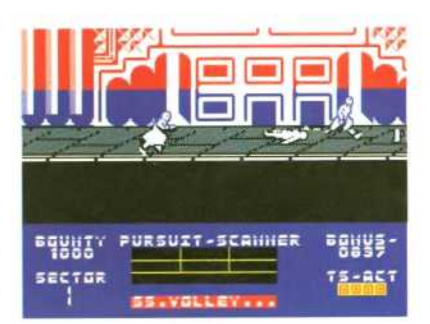
Werden derart lebensnah agierende Figuren auch optisch entsprechend umgesetzt, sind sie noch glaubwürdiger. Dafür hat Westwood mit „Voxel-Plus" eine Technik entwickelt, die Voxel- und Polygon-Technologien zusammenbringt. Auf Texturen zur Strukturierung der Oberflächen wird dabei völlig verzichtet. Das Ergebnis ist, daß in einer Szene bis zu acht Charaktere animiert werden können, ohne Geschwindigkeitseinbußen in der Grafikdarstellung fürchten zu müssen. Dabei wird jede Figur aus Zehntausenden von Polygonen in Echtzeit über ein Animationsmodell gerendert, das per Motion Capture-Verfahren gewonnen wurde. Die hohe Grafikqualität setzt sich in der Reproduktion des Endzeit-Los Angeles fort, das durch ständigen Regen, Nebelschwaden und diffuse Lichtquellen geprägt ist. Statische, gezeichnete Hintergrundbilder hätten die Atmosphäre nur ungenügend einfangen können. Stattdessen entschieden sich die Designer um Louis Castle, die mehr als 100 Schauplätze komplett dreidimensional zu rendern. Mittels „Slice Modelling" (siehe Interview) können echtzeitberechneter Nebel, Regen und unterschiedlich intensive Lichteffekte auf die 3D-Kulissen einwirken. Und obwohl es natürlich auch vorgerenderte Videosequenzen gibt, ist die eigentliche Spiel-Engine kaum von diesen zu unterscheiden. Einen beeindruckenden Beweis dafür liefert eine Animation, in der ein Spinner vor einer Sushi Bar landet und die Spielfigur aussteigt. Ohne erkennbare Bildveränderung befindet man sich im Spiel und hat volle Kontrolle über McCoy.

Neues Spiel, neues Glück?

Optisch beeindruckende Spiele gab es in der Vergangenheit ja bereits immer wieder, leider haperte es dabei oft am Gameplay.



Die Animationsqualität, die Westwoods 3D-Grafiker erreicht haben, ist faszinierend und steht einem Kinofilm wie Toy Story in nichts nach.



Westwoods Umsetzung ist nicht das erste Blade Runner-Computerspiel. Bei Recherchen im Internet stießen wir auf einen echten Oldie aus dem Jahr 1985. Auf dem Sinclair ZX Spectrum reichte es allerdings nur zu einem seitlich scrollenden Ballerspiel.



Jede der über 100 Locations weiß mit eindrucksvollen Bildern zu überzeugen. Grund dafür sind oft die erzeugten Lichtstimmungen.

EIN SPIELE-VISIONÄR

PCA: Ihr habt immer davon gesprochen, daß Blade Runner sowohl ein 3D Echtzeit-Adventure als auch eine Simulation ist. In ihrer herkömmlichen Definition besteht zwischen beiden Begriffen aber ein immenser Unterschied. Auf welche Weise finden sich so unterschiedliche Elemente im Spiel wieder?

Louis Castle: Im Grunde handelt es sich hierbei um einen „Geschichten-Simulator". Zu Beginn eines jeden neuen Spiels wird die Rolle eines jeden Charakters durch zufällig generierte Eckdaten definiert. Danach übernehmen verschiedene Programme die Steuerung der Figuren, die von nun an versuchen, ihre eigenen Ziele zu verfolgen. Auf welche Weise sie dies aber tun, ist nicht genau vorherbestimmt, sie werden sich immer wieder anders verhalten. Dadurch wird jedes neue Blade Runner-Spiel zu einer wahren „Detektiv-Geschichte", in der sogar wir Designer immer wieder Hinweise sammeln und „Replikanten" jagen müssen. Zu guter Letzt kann man das Spiel entweder als gnadenloser menschlicher Blade Runner angehen oder als Replikant in Uniform seinen Leidensgenossen zur Seite stehen. Gesinnung und Einstellung können dabei zu jeder Zeit geändert werden.

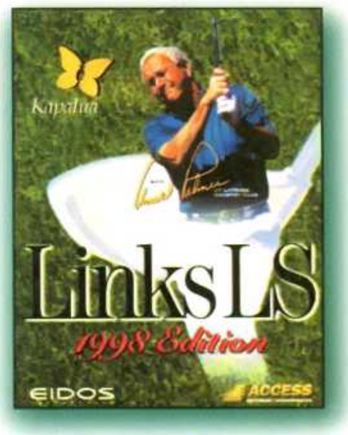
PCA: Blade Runner scheint eines der wenigen Spiele zu werden, die in Sachen Gameplay und Technologie zugleich neue Maßstäbe setzen. Inwiefern haben sich beide Ansprüche während des Designprozesses gegenseitig beinflußt?

Louis Castle: Um die audio-visuelle Welt der Blade Runner zu realisieren, benötigten wir einen technologischen Quantensprung. Um die Stimmung und Atmosphäre des Films umzusetzen, bedurfte es einer völlig neuen Herangehensweise an Gameplay und Spiel-Mechanismen. Ein sehr großer Teil des Blade Runner-Gameplays ist abhängig von den neuen Technologien. Beides arbeitet Hand in Hand, ich denke nicht, daß einem Bestandteil eine höhere Priorität zukommt. Am Ende bleibt ein zusammenhängendes Erlebnis. ▶▶▶

Heute kommt zum ersten Mal Ihr neues Eisen zum Einsatz. So intensiv wie nie spüren Sie das feine Zusammenspiel der Muskeln in Ihrem Unterarm. Sie konzentrieren sich. Im Hintergrund flattern die Fahnen, und vom fast wolkenlosen Himmel scheint die Sonne auf die Kapalua Plantation auf Maui. Sie werfen noch einen abschätzenden Blick auf Ihren Gegner, um sich dann wieder voll auf Ihren Ball zu konzentrieren. Sie prüfen Windrichtung und -stärke und holen zu einem langsamen, ruhigen Schlag aus.

Guter Abschlag, denken Sie, kontrolliert und locker. Gebannt verfolgen Sie die Flugbahn. Diesmal schaffen Sie bestimmt ein Birdie. Doch als Sie Ihren Abschlag noch einmal analysieren, gefallen Ihnen eigentlich nur die Spiegelungen der Bäume und das leichte Kräuseln der Wellen auf dem See, in den Ihr Ball fiel. Es scheint doch noch ein wenig Übung bis zum Handicap eines Arnold Palmer erforderlich. Die abgeschlagenen Rasenstücke zeigen eindeutig, daß Sie an Ihrem Abschlag noch arbeiten müssen.

Sie lehnen sich langsam zurück und müssen an gestern denken, als Sie gegen Ihren japanischen Freund im Latrobe Country Club ein Turnier zur Qualifikation für die British Open gespielt haben. Sie gehen ans Fenster und schauen auf die regennassen Straßen hinaus. Ein Glück, daß es LINKS LS 1998 Edition gibt!









Die LINKS LS Kurs-Range (Weitere Kurse in Vorbereitung)

...der Unterschied wird immer kleiner



Mit LINKS LS 1998 Edition wurde die Meßlatte für das gesamte Genre der Sportsimulation auf eine neue Höchstmarke gehoben. Spielen Sie die aufregendsten Turniere mit Ihren Freunden auf der ganzen Welt über das Internet.





- Extrem schneller Bildaufbau durch Preload-Technik
- Internet-Spiel – bis zu 8 Spieler durch neuen Turniermodus oder 2 Spieler per Modem
- Neuartige visuelle Elemente wie Wasserreflexionen, naturgetreue Landschaftswiedergabe, abgeschlagene Rasenstücke, Flugzeuge und Dunstschleier
- 16,7 Millionen Farben bei einer Auflösung von 1.600 x 1.200 Bildpunkten
- Mit 4 Meisterkursen, featuring Latrobe und Kapalua mit Village- und Bay-Kurs.
- Neue, intelligente Kameras, die Ihnen helfen, Ihr Spiel zu verbessern
- Virtuelle Rundgänge mit dem Altmeister des Golfs, Arnold Palmer, über seine Heimatkurse Latrobe und Kapalua.











Eisen:
Schläger für 118-201 m

Holz:
Schläger für 205-251 m

Maus:
Schläger für LINKS LS 1998 Edition

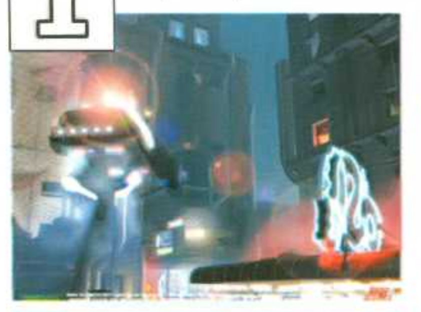






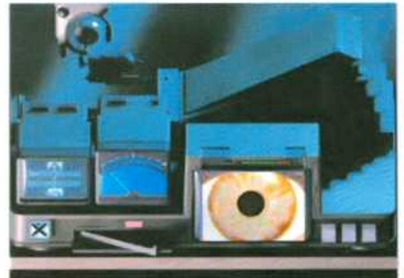

DETEKTIVISCHE HANDWERKS-ZEUG

Ray McCoy kann bei seiner Suche nach den Replikanten auf allerlei HighTech-Werkzeug zurückgreifen.



Spinner-Fahrzeug

Um im Los Angeles des Jahres 2019 von einem Ort zum anderen zu reisen, benutzt McCoy ein Schwebefahrzeug, den sog. Spinner. Ist man eingestiegen, wird das neue Ziel über eine Stadtkarte einfach eingeklickt.



Voigt-Kampff-Apparat

Man hat die Möglichkeit, Verdächtige dem Voigt-Kampff-Test zu unterziehen. Um sie als Replikant zu entlarven, muß man sie mit den richtigen Fragen konfrontieren, um eine emotionsbedingte Veränderung der Augen festzustellen.



KIA-Datenbank

Der „Knowledge Integration Assistant", kurz KIA, ist ein unersetzbares Hilfsmittel, um die vielen hundert Hinweise und Schlußfolgerungen zu ordnen und zu archivieren, die man während des Spiels sammelt.



Haupt-Computer

Alle Blade Runner haben Zugriff auf den Haupt-Computer des Polizei-Präsidiums. McCoy kann so auch auf Hinweise und Recherche-Ergebnisse anderer Blade Runner zugreifen.



Esper-Analysegerät

Der Esper ist ein dreidimensionales Analysegerät für Fotografien. Damit kann McCoy in Fotos hineinzoomen und sogar den Blickwinkel verändern, um nach weiteren Hinweisen zu suchen.



Labor

Dieses Untergrund-Labor wird von einem gewissen Dino Klein geführt. Dort kann McCoy alle Beweismittel analysieren lassen, was oftmals weitere Erkenntnisse bringt.

Auch hier versucht Westwood neu anzusetzen. Die 70 3D-Charaktere spielen ihren Part nach einer zufälligen Rollenverteilung. Zu Beginn jedes neuen Spiels entscheidet der Computer, wer Replikant ist und wer Mensch, so daß immer wieder eine völlig neue Ausgangssituation für den jungen Blade Runner entsteht. Danach bewegen sich die virtuellen Schauspieler selbständig durch diese Welt, und sie leben und handeln nach ihrer eigenen Fasson. Damit gestaltet sich jedes Spiel grundsätzlich neu. Selbst das Laden eines Spielstandes kann in der Folge zu unterschiedlichen Geschehnissen führen. Einige Eckpunkte aber bleiben immer gleich: Es gibt den Tatort zu Beginn des Spiels, McCoy beginnt seine Ermittlungen, man schlittert in eine Liebesgeschichte, hat einen gefährlichen Gegenspieler, und schließlich gibt es eine finale Konfrontation. Wie man das ganz große Puzzle aber zusammenfügt, erscheint jedesmal als Rätsel.

Detektivischer Spürsinn

Als McCoy agiert der Spieler mit seiner Umwelt über einen dem Zusammenhang entsprechend reagierenden Maus-Cursor. Klickt man auf den Boden, bewegt sich die Figur in die entsprechende Richtung, klickt man auf eine Person, beginnt man, mit ihr zu sprechen. In den Kampfmodus gelangt man durch einen Druck auf die Space-Taste, McCoy zieht seine Pistole, und der Mauszeiger wird zum Fadenkreuz. Alles beginnt mit einem Mord in L.A. Downtown. Schnell stellt sich heraus, daß es sich bei den Tätern um Replikanten gehandelt haben muß. Wie sein Kino-Pendant gerät McCoy an eine Gruppe Nexus 6-Androiden, die verzweifelt nach einer Möglichkeit suchen, ihre genetisch bedingte vierjährige Lebensspanne verlängern zu können. Aus den 70 Personen, denen man begegnet, kristallieren sich im Laufe der Zeit ca. 15 Verdächtige heraus, aber nur zwei davon sind die gesuchten Replikanten.

EIN SPIELE-VISIONÄR IM INTERVIEW

PCA: Sicherlich wird jedem Spieler zuallererst die phänomenale Optik ins Auge fallen. In Zusammenhang mit der Blade Runner-Grafik-Engine kursiert der Begriff des „slice modelling". Was hat es damit auf sich?

Louis Castle: „Slice modelling" ist ein Begriff, mit dem wir unsere Charakter- und Objekt-Engine bezeichnen. Diese Engine modelliert Charaktere mit Zehntausenden von Polygonen in Echtzeit. Die Polygone benutzen voxel-mathematische Konzepte, um die Figur über ein Polygon-Netz aus Parallelogrammen darzustellen. Darüber kann jede 2MB Standard-VGA-Karte die Polygone rendern. Das Resultat ist eine Charakterdarstellung, an der nahezu jedes Polygon in einem einzigen Pixel endet. Im Endergebnis erlaubt uns diese Technologie bisher noch nie gesehene Lichteffekte wie Echtzeit-Nebel oder Dunst, hell strahlende oder nur schwach schimmernde Lichtquellen.

PCA: Wie kann man denn als Spieler eigentlich mit so einer dynamischen Umgebung interagieren, und in welcher Weise werden Konversationen ablaufen?

Louis Castle: Man kann wirklich vieles in dieser Spielewelt beeinflussen, aber wir konnten nicht jeden Gegenstand in jeder Szene miteinbeziehen. Es gibt Millionen von Objekten in Blade Runner, es ist entscheidend, daß die Spiel-Engine bestimmt, welche Objekte gerade manipulierbar sind und welche nicht.
Die Gespräche verlaufen naturgetreu und sind mit einem simplen Mausklick auszulösen. Die Software entscheidet, welchen Verhör-Methoden sie folgt, diese können aber noch mittels eines Reglers während des Spiels verändert werden. Man kann aber auch die direkte Kontrolle über die Gespräche übernehmen, aber ich finde diese Art eher langweilig und weniger fesselnd.

PCA: Wie komplex ist denn die Künstliche Intelligenz des Spiels?

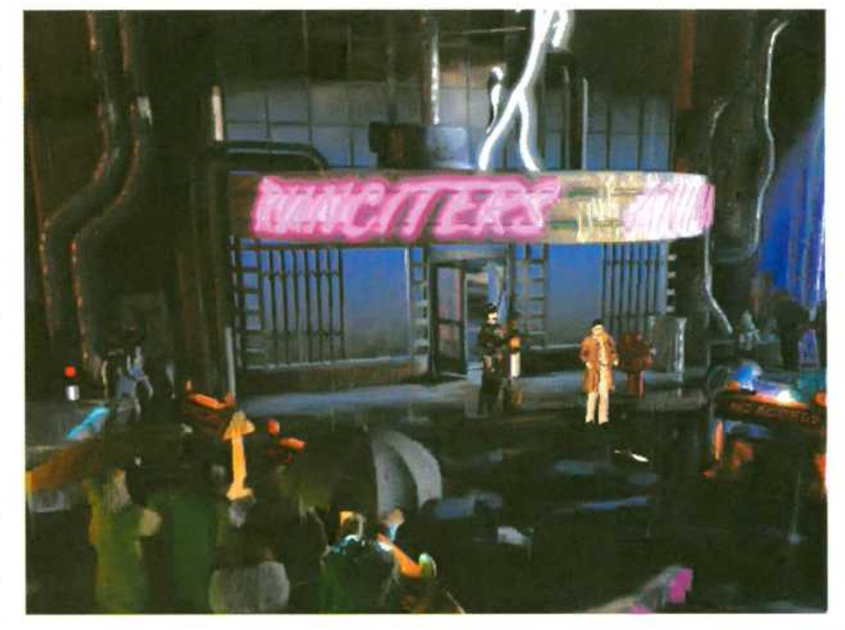
Louis Castle: Dies ist eine der höchstentwickelten KI-Engines, die wir bisher geschaffen haben. Ich würde sagen, sie kommt gleich nach den KI-Routinen, die wir für Lands of Lore: Götterdämmerung verwendet haben. Das hat aber lediglich seinen Grund darin, daß einige der Kreaturen in LOL über mehr sensorische Wahrnehmungsdaten verfü-

Liquidiert McCoy fälschlicherweise einen Menschen, ist das Spiel aber damit nicht zu Ende. Er muß für sein Tun die vollen Konsequenzen tragen und wird bald die ganze Polizeimeute auf dem Hals haben. Es gibt keinen richtigen oder falschen Weg, Blade Runner zu lösen. Der Spieler kann McCoy für einen Menschen halten und ihn alle Replikanten eliminieren lassen. Genauso ist es aber auch möglich, McCoy als Androiden zu sehen und den Replikanten auf ihrem Weg zu helfen. Selbst mit einer seiner Affären kann er sich aus dem Staub machen. Insgesamt ist jedoch eine gute detektivische Spürnase gefragt. Jedesmal, wenn McCoy einem Hinweis nachgeht, verändert sich die Spielsituation. Denn wann und wo er auf einen Hinweis gestoßen ist, von wem er ihn bekommen hat, an wen er ihn weitergibt, wen er eventuell verdächtigt: Alle Spieleraktionen beeinflussen das weitere Geschehen.

Neben Beobachtungsgabe und Kombinationsvermögen benötigt ein Blade Runner auch einiges technische Equipment, das ihm die Suche nach verdächtigen Personen erleichtert (siehe Kasten Detektivisches Handwerkszeug). Auf eine Art Inventory und die darin befindlichen Gegenstände hat man über das KIA-Gerät jederzeit Zugriff. In ihm werden auch alle geführten Gespräche mitprotokolliert. McCoy kann sein Auftreten und seine Verhörtaktik anhand sogenannter Emotions-Icons verändern. Die Reaktionen oder Antworten der Computer-Charaktere werden immer anders ausfallen, je nachdem, ob sich McCoy arrogant, zurückhaltend oder aggressiv verhält.

Neben all den technischen Spezifikationen und spielerischen Ansatzpunkten aber ist an Blade Runner vielleicht das beeindruckendste, daß es termingerecht fertigestellt wird. Glaubt man Louis Castles Aussagen, dann sollte das neueste Westwood-Spiel bereits in den letzten beiden Novemberwochen im Handel erhältlich sein.

Christian Müller



In dieser Zoohandlung nimmt die Geschichte immer ihren Lauf, dort geschieht der erste Mord.

Ray McCoy auf der Flucht: Liquidiert er einen Menschen, jagt ihn die ganze L.A. Polizeitruppe.





In dieser Chemieküche ist der echtzeitberechnete Dampf ein besonderes Schauspiel, während auf den Straßen der Polygon-Regen fällt.

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Westwood Studios
Erscheint:	November 1997

☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

gen. Bei Blade Runner handelt es sich um eine zielorientierte KI, die vorgefertigte Skripte außer Kraft setzen kann, um grundlegende realistische Ereignisse zu initiieren und das Geschehen an vorbestimmten Stellen richtig anzuheizen.

PCA: Westwood scheint immer zu versuchen, den gegenwärtigen Gameplay-Standard mehr als einen Schritt voranzubringen. C&C brachte neue Facetten in das Strategie-Genre. Gleiches darf man Lands of Lore: Götterdämmerung im Rollenspiel-Bereich bescheinigen. Wird Blade Runner ähnliche Impulse für die Adventures bringen.

Louis Castle: Natürlich hoffe ich, daß Blade Runner ein Spiel wird, das neue Maßstäbe für Gameplay, Entwicklung und Technologie setzt. Während so viele Leute damit zufrieden sind, sichere Hit-Produkte zu kopieren, haben wir uns sehr bemüht, eine völlig neue Spielerfahrung marktreif zu machen. Der Erfolg von Blade Runner wird frischen Wind bringen, unabhängig davon, wie erfolgreich es sein wird. Wir hoffen, damit ein neues Genre zu kreieren – das 3D-Echtzeit-Adventure –, und wir planen, dem weitere Titel folgen zu lassen.

PCA: Vielen Dank für das Gespräch, Louis.





Lieber George Stobbart,

hier noch einmal kurz gefaßt Ihr Reiseangebot.
Sie treffen mit Ihrer entzückenden Begleiterin Nico
eine Verbrecherorganisation, einen zwielichtigen
Professor, lösen im besten Fall jahrhundertealte
Geheimnisse, geraten in den Bann mystischer
Kräfte der Maya und müssen so ganz nebenbei dem
Streben nach grenzenloser Macht widerstehen.
All das auf einer mörderischen Jagd um die Welt,
die bis heute noch niemand überlebt hat.
Viel Spaß!

PS: Ihre Reiserücktrittsversicherung wurde
leider abgelehnt.




ES IST NOCH NICHT VORBEI!
BAPHOMETS FLUCH II™
DIE SPIEGEL DER FINSTERNIS™
DER NACHFOLGER DES ERFOLGREICHEN
ADVENTURE-SPIELS BAPHOMETS FLUCH
Virgin INTERACTIVE
---www.vid.de/Baphomet2---PC CD-ROM---Komplett in deutsch---Paralax-Scrolling---
---High Resolution---Verschiedene Kameraperspektiven---

Für Wing Commander-Fans war es ein Schlag in die Magengrube: Im Sommer 1996 verließ Chris Roberts, der geistige Vater und langjährige Chef der Weltraum-Saga, seinen Arbeitgeber Origin. Mancher sah damit auch das Schicksal der Konföderation und ihrer tapferen Piloten besiegelt. Weit gefehlt!

Wing Commander Prophecy • Action

WIEDER

Mit Frank Roan und Billy Cain haben zwei junge Spiele-Designer die Entwicklung des fünften Teils der Wing Commander-Serie übernommen, die bereits seit den Teilen drei und vier unter Chris Roberts mitgearbeitet haben. Die fortlaufende Numerierung „fünf" hören die beiden aber nicht so gern, denn in ihren Augen ist Wing Commander Prophecy (WCP) in vielerlei Hinsicht ein Neuanfang. Mit Recht: Zwar hat die Entwicklungsarbeit ähnlich viel Zeit in Anspruch genommen wie bei den letzten beiden Teilen, aber investiert wurde sie in andere Bereiche. Statt das Spiel um die spielfilmartig aufbereiteten Video-Sequenzen herumzubauen und schließlich die Raumkämpfe dazuzulegen, brütete Origin diesmal in monatelangem Feintuning über den Missionen. Erklärtes Ziel des Design-Teams war es, in WCP wieder die alten Stärken in den Vordergrund zu stellen, die der Saga zu so großem Erfolg verholfen haben. Mit abwechslungsreichen, herausfordernden und sich verzweigenden Missionen sowie motivierenden Karriere-Möglichkeiten kehrt Wing Commander zu seinen Wurzeln zurück.

Neuer Spieler-Charakter

Allen Wing Commander-Fans sei gesagt, daß die Serie trotzdem ihren typischen Charme und Look behalten hat. Diesmal folgt man allerdings nicht mehr den Fußstapfen des „Old Bluehair" Mark Hamill, begegnet ihm aber wenigstens einige Male während der neuen Abenteuer. Das Alter ego des Spielers heißt jetzt Casey. Der Sohn des Kilrathi-Helden Michael „Iceman" Casey stolpert frisch aus der Akademie mit einem Kumpel auf den neuen Mega-Träger TCS Midway (siehe Kasten). Der Iceman war für die Piloten der ersten Kilrah-Kriege ein großes Vorbild. Maniac und Blair können sich gut an den alten Haudegen erinnern, der ihnen auch als





Ansichtssache: Noch nicht fertiggestellt sind die Texturen des Cockpits. Eine Neuerung auch in dieser Ansicht ist das Mitschwenken des Cockpitrahmens, wie man es aus Hubschraubersimulationen kennt.

GEBURT



Die erstklassigen Explosionseffekte wurden dank einer komplett neu programmierten Grafik-Engine möglich.

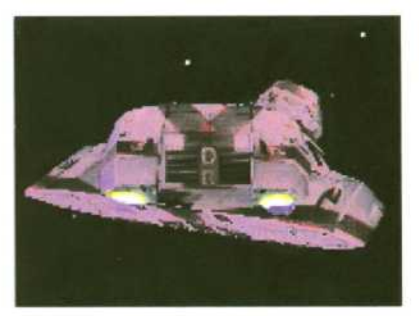
Lehrmeister diente. Es ist zu erwarten, daß die beiden charmanten Rivalen den jungen Heißsporn unter ihre Fittiche nehmen werden. Zwar hat sich damit der Spieler-Charakter geändert, ist aber natürlich immer noch ein Kampfpilot der Konföderation, Tom Wilson alias Maniac hat nach wie vor jede Menge lockere Sprüche auf Lager, und die verschärfte Chef-Technikerin Rachael alias Ginger Lynn Allen hat es auf Greenhorn Casey abgesehen.

Neue Bedrohung

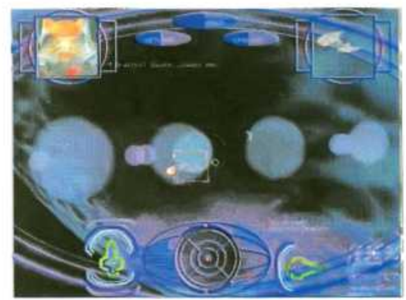
Nach dem endgültigen Sieg über die Kilrahtis kehrte Ruhe in der Konföderation ein. Commander Blair zog sich ein zweites Mal aus dem aktiven Dienst zurück und wurde führendes Mitglied einer Forschungsgruppe, die eine neue Generation von Großkampfschiffen entwickeln sollte. Kurz nach der Fertigstellung des ersten Exemplars, der TCS Midway, kommt es in der Nähe des Asteroidengürtels bei Kilrah 1 zu einem militärischen Schlag gegen ein Forschungsschiff der Konföderation. Daraufhin werden in drei Tagen innerhalb des Kilrah-Systems zwei Kolonien, vier Außenposten des militärischen Sicherheitsdienstes und eine Forschungsstation zerstört. Von sieben gestarteten Aufklärungsmissionen kehrt nur eine zurück. Doch damit beginnt das Rätsel erst. Ein geborgenes Artefakt beschäftigt seitdem fieberhaft Wissenschaftler, Militärs und Geheimdienst. In einer ersten Analyse kommt man zu dem Schluß, daß es sich um ein Trümmerteil eines Raumschiffes unbekannter Herkunft handelt. Während der Recherchen stößt man zudem auf eine alte Prophezeiung aus der kilrathischen Mythologie. Die besagt, daß mächtige Kriegsgötter nach der letzten großen Niederlage Kilrahs vom Himmel herabsteigen und sowohl die kilrathische Rasse als auch ihre Bezwinger vernichten werden. Die TCS Midway nimmt daraufhin Kurs auf das Krisengebiet.

Neuer Look

Als Berater in Sachen Aliens stand dem Design-Team der visuelle Futurist Syd Mead (Blade Runner) zur Seite. Herausgekommen ist eine Rasse, deren Aussehen und Technik von organischen Formen bestimmt ist und die zum Teil an die Optiken aus Babylon 5 erinnern. Den Missionsbaum hat man wesentlich verzweigter angelegt, außerdem enden die Einzel-Aufträge nicht mehr ausschließlich in Sieg oder Niederlage, sondern kennen Abstufungen in Erfolg oder Mißerfolg. Manche Missionen bieten auch eine realistischere Umsetzung des Kampfgeschehens. Ein



Der wendige Raumjäger Panther steuert sich mit schwenkbaren Heckdüsen. Damit kann man z. B. auch quer zur Flugrichtung auf seitliche Ziele feuern.



Lensflare-Effekte und die Darstellung von Druckwellen nach einer Explosion sind insbesondere in der 3D-beschleunigten Fassung zu bestaunen.



Die Steuerung wurde zwar in kleinen Details verändert, wie z. B. die Verteilung der Schildenergien, aber Wing Commander-Veteranen werden sich im Cockpit und am Joystick sofort heimisch fühlen.

DIE TCS MIDWAY

Unter Mithilfe des Commodore Blair wurden nach den Kilrah-Kriegen die sogenannten Mega-Träger entwickelt. Die TCS Midway ist das erste Schiff der neuen Klasse, das in den Dienst der konföderierten Streitkräfte gestellt wird. Neun weitere Mega-Träger sollen in den nächsten Jahren fertiggestellt werden. Beherbergten die bisherigen Großkampfschiffe jeweils ein Jagdgeschwader und die dazugehörigen Mannschaften, finden auf der TCS Midway neben der Besatzung drei volle Jagdgeschwader (insgesamt 250 Schiffe) und eine Marines-Einheit von 1.500 Mann Platz. Damit befinden sich über 6.000 Personen an Bord. Das Konzept der Mega-Träger besagt, daß ein Träger genügt, um eine lokale Krise unter Kontrolle zu halten, egal ob es sich um einen Boden-, einen Orbital- oder einen Raumkonflikt handelt. Die TCS Midway ist 1.830 Meter lang und hat eine Verdrängung von 200.000 Bruttoregistertonnen. Neben den Geschwader-Einheiten stehen zur Verteidigung noch 16 Lasertürme, sechs Raketenstationen und acht Plasmakanonen bereit.



DIE FLOTTE DER MIDWAY

Für WCP wurde die Flotte der Einsatz-Raumschiffe technisch und optisch komplett neu designt. Während in den Vorgänger-Spielen die Kampfschiffe so konzipiert waren, daß sie alle anstehenden Aufgaben erledigen konnten, unterliegen die neuen Modelle einer spezialisierten Philosophie: Jäger sind Jäger, Bomber sind Bomber, und Aufklärer sind Aufklärer.

F-106A Piranha


Aufklärer

Geschwader: *Diamondbacks*
Einsatz: *FORCAP, Eskorte, Aufklärung*
Konzipiert als leichter Aufklärer/Jäger, hat der Piranha nur schwache Schilde, Panzerung und Bewaffnung. Dafür aber ist er sehr schnell und wendig. In der Hand eines geübten Piloten wird der Piranha zu einem schwer zu treffenden Ziel.

F/A-105A Tigershark


Jäger

Geschwader: *Black Widows*
Einsatz: *TARCAP, FORCAP, BARCAP, Eskorte, Aufklärung, Angriff, Anti Schiff, Raumverteidigung.*
Die Hommage an die alten Jäger der Kilrah-Kriege kommt am häufigsten bei leichten Angriffsaufgaben zum Einsatz. Seine Schilde sind mittelmäßig stark, haben aber gute Wiederaufladungs-Fähigkeiten.

F-110A Wasp


Abfangjäger

Geschwader: *Black Widows, Geschwader 3*
Einsatz: *FORCAP, manchmal BARCAP*
Der kleine Abfangjäger wird im inneren Verteidigungsring um das Trägerschiff eingesetzt, wenn feindliche Bomber die äußeren BARCAP-Ringe durchbrochen haben. Neben den konventionellen Raketen verfügt der Wasp über vier Streuraketen-Pakete.

F-108A Panther


Raumüberlegenheitsjäger

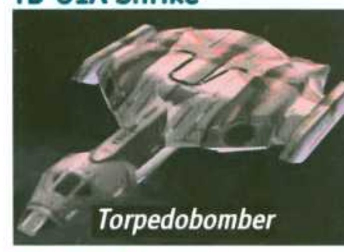
Geschwader: *Black Widows*
Einsatz: *BARCAP, TARCAP, Offensiveinsätze, Eskorte, FORCAP, Aufklärung, Raumverteidigung.*
Das Schwesterschiff des Vampire verfügt über eine geringere Reichweite, aber eine bessere Manövrierfähigkeit und höhere Schubkraft. Einige Piloten halten ihn für die beste Maschine der konföderierten Streitkräfte.

F-109A Vampire


Raumüberlegenheitsjäger

Geschwader: *Geschwader 3*
Einsatz: *TARCAP, FORCAP, BARCAP, Eskorte, Aufklärung, Angriff, Anti Schiff, Raumverteidigung.*
Die Vampire hat in erster Linie die Aufgabe, andere Jäger zu vernichten. Wie der Panther besitzt auch die Vampire einen Schnellfeuergeschützturm im Bug, um aufgeschaltete Raketen abschießen zu können.

TB-81A Shrike


Torpedobomber

Geschwader: *Black Widow*
Einsatz: *Angriff, Anti Schiff, Anti Hangar, manchmal Aufklärung. Der Shrike ist die kleinere, aber schnellere Version des Devastators und hat eine eher konventionelle Waffenauslegung. Zur Verteidigung besitzt der Bomber an Bug und Heck sowie an den oberen Verkleidungen Geschütztürme.*

TB-80A Devastator


Torpedobomber

Geschwader: *Geschwader 3*
Einsatz: *Angriff, Anti Schiff, Anti Hangar, manchmal Aufklärung. Die Hauptwaffe des Devastators sind Torpedos. Daneben ist er aber auch mit einer Plasmakanone von den Großkampfschiffen ausgestattet. Um gegen feindliche Jäger zu bestehen, verfügt der Bomber über Geschütztürme an allen Seiten.*



Origin beauftragte den visuellen Futuristen Syd Mead, für den Look der neuen Alien-Bedrohung zu sorgen. Das Ergebnis sind organische Strukturen, von denen manche auch aus Babylon 5 stammen könnten.

Großkampfschiff beispielsweise ist nicht mehr mit einem einzigen Torpedo zu besiegen, manchmal benötigt man vier oder fünf Missionen, um sich an so ein Ungetüm heranzukämpfen. In den Hangars der TCS Midway steht dafür eine ganze Reihe neuer Einsatzschiffe (siehe „Die Flotte"), die sich viel deutlicher in ihren Flug- und Kampfeigenschaften unterscheiden. Augenscheinlichste Neuerung aber ist die neuprogrammierte 3D-Engine. Schon nach dem ersten Anspielen der uns vorliegenden Beta-Version dürfen wir ihr eine große Leistungsfähigkeit bescheinigen. Sowohl die software- als auch die hardwarebeschleunigte 3Dfx-Version zaubern ein ganz neues Wing Commander-Gefühl auf den Monitor. Besonders angenehm sind die hohen Bildraten der 3D-Chip-gestützten Engine und deren zusätzliche Grafik-Effekte. Spektakulärere Explosionen hat man jedenfalls bisher nicht gesehen. Origin wendet dabei ein neuartiges Lightsourcing-Verfahren an, das einzelne Texturen beleuchten kann. Ein heißes Gefecht zwischen einem Dutzend Jägern wird so zum alles illuminierenden Feuerwerk. Bedauerlich ist, daß WCP entgegen ursprünglicher Ankündigungen nicht über eine Multiplayer-Funktion verfügen wird. Origin hat sich entschieden, dieses Feature dem nächsten Wing Commander-Spiel im folgenden Jahr vorzubehalten.



Commodore Blair, hier in einer der frühen Designskizzen zu WCP, spielt nur eine passive Rolle.



Der junge Casey befindet sich hier als Begleiter in einer Aufklärungs-Mission, die einen zerstörten kilrathischen Kreuzer untersucht. Kurz danach kommt es zum ersten Zusammentreffen mit der neuen Alien-Rasse.

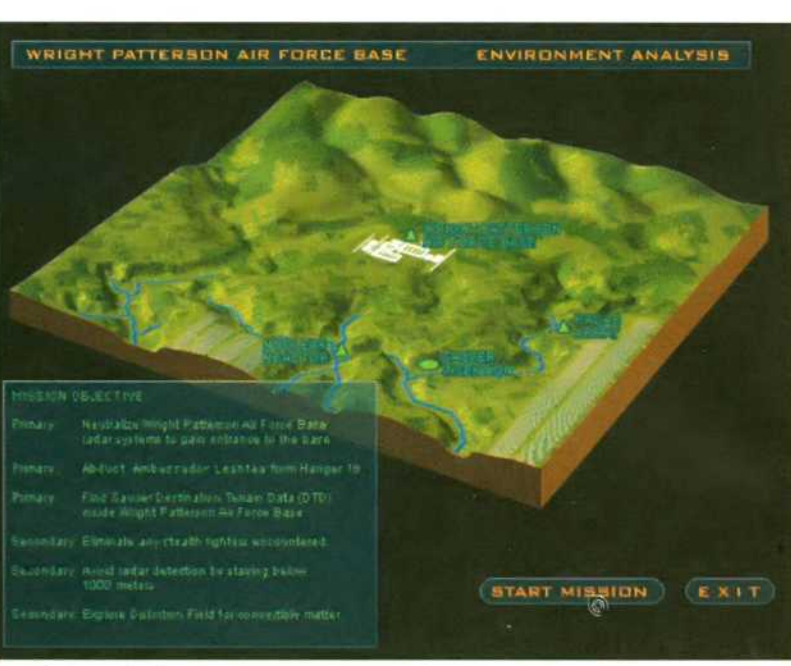
Christian Müller

Voraussichtlich:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, Direct 3D, 3Dfx/SB
Multiplayer:	keine Multiplayeroption
Sprache:	englisch
Hersteller:	Origin
Erscheint:	Dezember 1997

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft



Der Spieler steuert sein gestohlenes Ufo aus der Ich-Perspektive. Während der Missionen stehen mehrere Waffen zur Wahl.



Vor jeder Mission erläutert ein Briefing die einzelnen Aufträge, wobei eine 3D-Landschaft als Orientierungshilfe dient.

Flying Saucer • Action

FLUGSTUNDE

Einen Kampfjet fliegen? Kann ja jeder! Einen Militärhubschrauber? Pfffff, Kinderkram! Bei Flying Saucer, das Anfang Dezember erscheinen soll, dürfen sich PC-Besitzer ans Steuer einer fliegenden Untertasse setzen und ein hübsches Frollein retten. Wir warfen einen Blick auf die Previewversion.

Der Spieler schlüpft bei Flying Saucer in die Rolle eines Mannes mit dem Namen Boone. Dessen Freundin Emily wurde von Außerirdischen entführt. Was tut der emanzipierte Macho von heute? Er zieht aus, sein Herzblatt zu retten. In einer US-Militärbasis, in die er hineingelangt, klaut er ein Ufo, das dort seit einiger Zeit unter strengster Geheimhaltung untersucht wird. Boone gerät zwischen die Fronten geheimnisvoller Außerirdischer und korrupter Regierungsbeamter. Im Rahmen von 22 Missionen deckt er eine kosmische Verschwörung auf und rettet (wie praktisch!) außer seiner Angebeteten gleich die ganze Welt.

Ein Trickfilm spinnt die Story fort. Emily (im Vordergrund) wird von Aliens entführt, ihr Freund Boone will sie retten.

Mehr Action als Simulation

Flying Saucer ist mehr Action-Game als Simulator, auch wenn dem Spieler einige Tastaturbefehle zur Steuerung des Ufos zur Verfügung stehen. Im Laufe der Handlung arbeitet er mit zwölf unterschiedlichen Waffen und Zusatzaggregaten. Anders als die popeligen Fluggeräte der Menschen kann die Untertasse ihre Flugrichtung abrupt ändern. Gespielt wird aus der Ich-Perspektive, wobei es Einsätze auf der Erde (16 originale Schauplätze wie Antarktis, Bermuda-Dreieck, Städte, Regenwald) und im All gibt. Kriegerische Auseinandersetzungen bleiben da nicht aus. Hin und wieder gilt es, Wissenschaftler und hochrangige Militärs zu entführen, um mehr über die mysteriösen Kontakte der Regierung zu den Außerirdischen zu erfahren. Die Alientechnologie ermöglicht es, Gedanken zu lesen. Wie realistisch kann die Simulation einer fliegenden Untertasse sein? Schwer zu sagen, schließlich hat bislang kaum jemand so ein Ding geflogen. Fest steht: Flying Saucer stützt sich auf Daten aus der Ufo-Forschung, außerdem flossen aktuelle Informationen aus der Gerüchteküche um Area 51 ein. In dem geheimsten Testgelände der US-Regierung sollen sich, glauben viele, auch in Wirklichkeit außerirdische Fluggeräte befinden. Anhand von erstklassigen Trickfilmsequenzen – das beweist bereits die Preview-Version – erzählt Flying Saucer die Hintergrundstory weiter. Das Spiel wird für Deutschland lokalisiert, hoffentlich mit professionellen Synchronsprechern.

Harald Fränkel

Voraussichtlich:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB, Direct3D optional		
Multiplayer:	keine Multiplayeropt.	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Software 2000	Erscheint:	Anfang Dezember

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft


HELLFIRE
DAS EINZIGE OFFIZIELLE EXPANSION-PACK FÜR
DIABLO™
• KOMPLETT NEUE CHARAKTERKLASSE: DER MÖNCH
• ACHT BRANDNEUE LEVELS MIT VIELEN QUESTS
• 30 MAGISCHE GEGENSTÄNDE
• FÜNF NEUE ZAUBERSPRÜCHE
• ÜBER 20 NEUE MONSTER
continuous rapid blows
impair creature's balance.
powerful but inefficient neck. exploit by changing direction of attack often.
vulnerable pressure point between fifth and sixth rib.
weak abdominal tissue.
tentacles are razor sharp and capable of snake-like reflexes.
Agile, quick, and deadly. Armored body is unaffected by even the
he who moves with the wind and knows what lies under every stone.
HELLFIRE
THE ONLY AUTHORIZED DIABLO EXPANSION PACK
SIERRA
OPTIMIERT FÜR
PC dash
BENÖTIGT DIE ORIGINALE KOMPLETTVERSION VON DIABLO™
SIERRA
http://www.sierra.de
DIABLO ist ein Warenzeichen von Davidson & Associates

Longbow 2 • Simulation

FORTSCHRITT

Unter PC-Fliegern genießt Andy Hollis ähnliches Ansehen wie Sid Meier bei Strategie-Spielern. Der Chef der Janes Combat Simulation-Abteilung bei Electronic Arts will nun mit dem Nachfolger zu AH 64 D Longbow Hubschrauber-Simulationen in ein neues Zeitalter führen.



Daß die hohe Kunst des Hubschrauber-Kampfes auch Otto Normalspieler viel Spaß bringen kann, bewies unlängst NovaLogics actionbetontes Comanche 3. Der wahre Hardcore-Flieger aber stiegt immer noch lieber in den Apache Longbow von Janes/Electronic Arts. Kein anderer Simulator erreichte bis dato eine derartige physikalische Flugmodell-Realität, und mit der Mission CD Flash Point Korea nahm Hollis' AH 64 D-Spiel mit über 400 Missionen fast schon biblische Ausmaße an. Longbow 2 erweitert die Feature-Liste um neue Grafik-Technologien, weit größeren taktischen Tiefgang, dynamische Kampagnen und neue Multiplayer-Optionen.

Dynamische Kampagnen

Der neuen Longbow-Simulation liegt ein virtuelles Kampfgebiet zugrunde, in dem man jetzt neben dem Apache auch mit dem Kiowa-Aufklärer und dem Blackhawk-Transporter umgehen muß. Außerdem kann man in allen Maschinen entweder als Pilot oder Co-Pilot Platz nehmen oder beide Rollen übernehmen. Im Blackhawk kann alternativ auch die Funktion des Bordschützen an der Seitentür übernommen werden. Ein Feature, das auch besonders in den Multiplayer-Missionen zum Tragen kommen dürfte. Neben Trainingsflügen für die drei Helikopter und den Einzel-Missionen bietet Longbow 2 zwei sogenannte dynamische Kampagnen. Die erste findet sich in einem strategisch und politisch vorstellbaren Szenario in der Region um Iran und Aserbaidschan. Die zweite Kampagne führt durch ein komplettes Kriegs-Szenario im Trainingscenter der US Air Force in Fort Irvine, Kalifornien. Die dynamischen Kampagnen basieren auf einer neuen KI, die in Echtzeit einen Luft- und Boden-Krieg rund um die Einsätze des Spielers simuliert. Die Missionen sind nicht statisch aufgebaut oder werden per Zufall generiert, sondern jede selbst geflogene Mission beeinflußt den Gesamtzusammenhang. Verfehlt man beispielsweise ein Ziel, kann es passieren, daß es einen selbst eine oder drei Missionen später vom Himmel holt.

Besondere Bedeutung kommt dem neuen Missions-Planer zu, der die Simulation um taktische

Sidewinder tauchen den Nachteinsatz in ein diffuses Licht.

Die lasergesteuerten Hellfire-Raketen auf dem Weg zum Ziel.





In freien Kameraperspektiven kann man sich von der gelungenen Grafik-Engine überzeugen. Mittels Zoomfunktion lassen sich sogar die Piloten des Longbow durch die transparenten Scheiben erkennen.



Die dynamischen Kampagnen simulieren um die Spieler-Missionen herum einen virtuellen Schauplatz mit Boden-, Luft- und Seekämpfen.

Aufgabenstellungen erweitert. Dieses Planungstool kann vor jeder Einzel-Mission aufgerufen werden. Dort hat man Zugriff auf die Flugrouten der bis zu vier Flugstaffeln sowie auf die Briefing-Anweisungen und Aufklärungs-Daten. Außerdem können detaillierte topografische Informationen über das Einsatzgebiet abgefragt werden. Je nach Wunsch und Gefechtslage können hier die Wegpunkte der Flugrouten verändert werden.

Beschleunigte Grafik-Engine

Als eine der ersten erhältlichen Flugsimulationen wird Longbow 2 3D-Beschleunigung unterstützen, nach den bisher vorliegenden Informationen allerdings nur in einer 3Dfx-optimierten Fassung. Trotzdem: Vergegenwärtigt man sich einmal, was ein flüssiger Bildschirmaufbau bei SVGA-Optik, Transparenz- und Lichteffekten für eine Flugsimulation bedeutet, wird klar, welcher Fortschritt auch im Gameplay dadurch erreicht wird. Und die ersten Flugstunden mit Janes' Rotorflüglern ließen die ganze Redaktion staunen. Die Landschaftsdetails sind beeindruckend, und sogar Wind- und Sandfontänen sind auszumachen. In einer Nachtmission beispielsweise war nach einem Hellfire-Abschuß zu beobachten, wie eine zweite Hellfire den Abgasstrahl der ersten durcheinanderwirbelte und zugleich die Brennstufen die Szenerie in ein unheimliches Licht tauchten. Ganz zu schweigen davon, daß dank der 3D-Beschleunigung das virtuelle Cockpit erst so richtig zur Geltung kommt. Auch für passionierte PC-Piloten ergibt sich ein ganz neues und intensiveres Spielgefühl. Jedenfalls dürfte der Schritt, der zwischen Longbow 1 und Longbow 2 liegt, mit dem vergleichbar sein, den Origin von Wing Commander 2 zu Wing Commander 3 hinter sich gebracht hat.

Christian Müller





Oben ein Blick aus Longbow 1, unten die Sicht aus dem Nachfolger.



Keine Videosequenz, sondern echtzeitberechnete Spiel-Engine.

DAS EINSATZ-TRIO

Erstmals dürfen in Longbow 2 neben dem Apache auch zwei andere Helikopter geflogen werden. Das Einsatz-Trio ist auch in der Realität der US-Army ein schlagkräftiges Dreiergespann. Das Kampfschiff Longbow wird durch den Kiowa-Aufklärer unterstützt, während der Blackhawk für den Nachschub an Bodentruppen sorgt.

Longbow



Länge . . . . .15,54 m
Höhe . . . . .3,55 m
Rotorspannweite . . . . .14,63 m
Max. Geschwindigkeit . .293 km/h

Erste Prototypen der neuen Kampfhubschrauber-Generation gab es schon 1975 zu bestaunen. Geliefert wurden die ersten Maschinen aber erst 1984. Bisherige Krisen-Einsätze hatte der Apache während des Panama-Einsatzes 1989 und des Golfkrieges 1991 zu bestehen.

Kiowa



Länge . . . . .12,85 m
Höhe . . . . .3,93 m
Rotorspannweite . . . . .10,67 m
Max. Geschwindigkeit . .237 km/h

Der von McDonnell Douglas und Northrop/Grumman entwickelte Aufklärer hat am Ende der Rotorwelle eine feststehende Beobachtungseinheit. Mit TV-Kameras, Infrarot-Optik und lasergesteuertem Zielgerät ausgestattet, liefert er die Zieldaten für die Longbow-Piloten.

Blackhawk



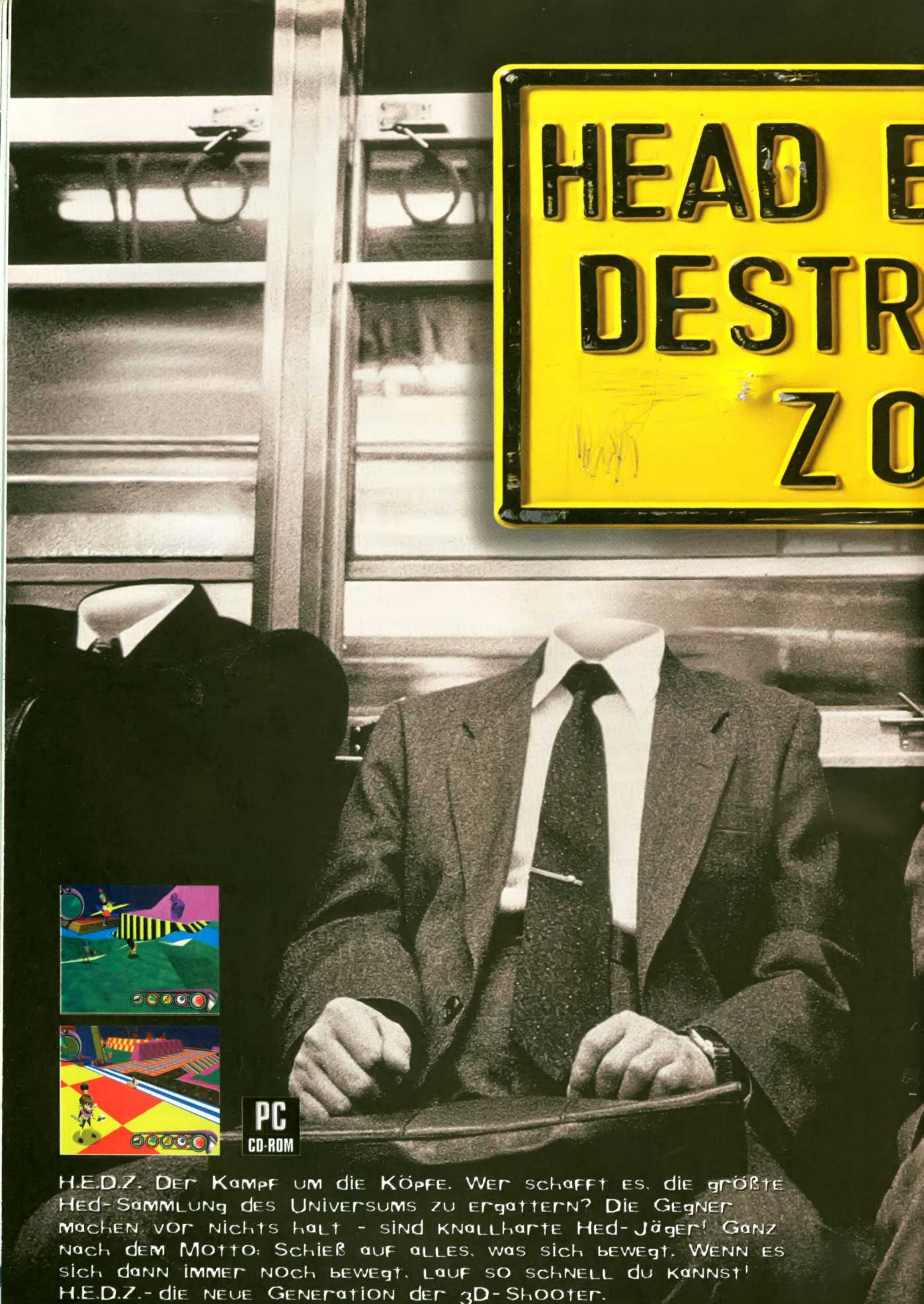
Länge . . . . .19,76 m
Höhe . . . . .5,13 m
Rotorspannweite . . . . .16,36 m
Max. Geschwindigkeit . .296 km/h

Seit 1974 ist der bärenstarke Transporter S-70 Blackhawk von Sikorsky mit über 1.600 Maschinen bei der US-Army im Einsatz. Insgesamt 11 komplett ausgerüstete Infanteristen kann der Blackhawk transportieren und zudem noch eine Hakenlast von 3,5 t tragen.



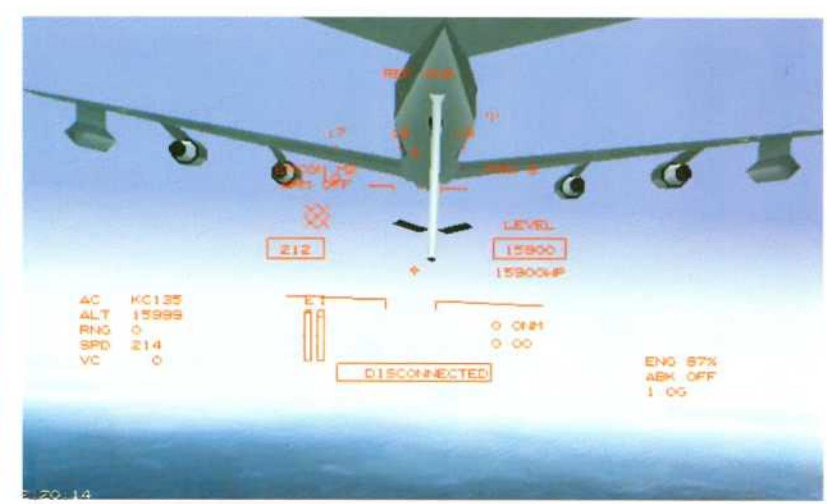
Dank 3Dfx ist das virtuelle Cockpit in flüssigen Bildern zu genießen.

Voraussichtlich: Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik: SVGA, 3DFX/ SB
Multiplayer: 4 Sp. LAN, 2 Sp. TCP/P — Sprache: englisch
Hersteller: Janes/Electronic Arts — Erscheint: November 1997
[X] Action — [ ] Rätsel — [X] Strategie — [ ] Wirtschaft



HEAD B
DESTR
ZO
PC
CD-ROM
H.E.D.Z. Der Kampf um die Köpfe. Wer schafft es, die größte Hed-Sammlung des Universums zu ergattern? Die Gegner machen vor nichts halt - sind knallharte Hed-Jäger! Ganz nach dem Motto: Schieß auf alles, was sich bewegt. Wenn es sich dann immer noch bewegt, lauf so schnell du kannst!
H.E.D.Z.- die neue Generation der 3D-Shooter.





Die Luftbetankung der F-22 ist eines der schwierigen Manöver, die aber ebenfalls in den Trainingseinheiten ausgiebig geübt werden können.

F22 ADF • Simulation

TFX 3

Nach TFX und TFX 2, das als Eurofighter 2000 bekannt wurde, wollen die englischen Entwickler Digital Image Design (DID) mit TFX 3 nun den nächsten großen Schritt nach vorne tun. Unter der Bezeichnung F-22 Air Dominance Fighter rollt ihr Tactical Fighter Experiment in der dritten Generation auf die Startbahn.

In enger Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Fachblatt World Airpower Journal entstand eine militärische Flugsimulation, die mit moderner Grafik- und KI-Technologie umgesetzt wurde. Dabei machte sich DID die Kenntnisse des Magazins über den modernen Luftkrieg zunutze, und schließlich kam es zu einer engen Kooperation, die der zwischen Origin und Jane's ähnelt. Im Mittelpunkt der Simulation steht der US-amerikanische Kampfjet der nächsten Generation, der kurz nach der Jahrtausendwende die F-16 ersetzen soll. Ausgangspunkt ist ein fiktives Szenario des Jahres 2010, in dem man als Angehöriger der US-amerikanischen, saudi-arabischen oder ägyptischen Luftwaffe in Auseinandersetzungen rund um das Rote Meer und den Mittleren Osten verwickelt ist. Man befindet sich dort in einem 4,5 Millionen Quadratmeilen großen Einsatzgebiet. In gewohntem Strickmuster erledigt man als Staffelführer Aufträge wie Luftunterstützung, Abfang-Missionen oder Boden- und Luftangriffe. Dies geschieht jedoch nicht linear, sondern im Kontext des Gesamtkonflikts, dessen Verlauf vom eigenen Erfolg abhängig ist: Stichwort dynamische Kampagnen. Während der eigenen Flugeinsätze ist das Kampfgebiet in ständiger Bewegung. Panzer bekämpfen sich in ihren Stellungen, Nachschubzüge und Truppentransporte rollen durchs Land.

Gefechts-Simulator

Einsteiger profitieren von zahlreichen Trainings-Missionen: Starts, Landungen und Luftbetankung können ebenso erlernt werden wie der richtige Waffeneinsatz gegen Luft- und Bodenziele. Die Win95-Einbindung ermöglicht dabei auch eine Kontext-sensitive Online-Hilfe, die jederzeit zur Hand ist. Ne-



Tolle Grafik-Effekte dank 3D-Beschleunigung: die F-22 im Gegenlicht mit Kondensstreifen an den Tragflächen.



Insgesamt werden 60 verschiedene Flugzeuge und 36 Waffensysteme simuliert. Mit dabei ist auch die nächste Generation russischer Kampfjets, wie die SU35 und die SU37.

ben der Jetsimulation ist F-22 ADF aber auch als strategischer Gefechts-Simulator zu betrachten. Optional kann der Spieler zu jedem Zeitpunkt das Kommando über einen AWACS-Aufklärer übernehmen. Von dort aus werden die gesamten Streitkräfte koordiniert, Aufträge erteilt und Ziele zugewiesen. Man kann jedes im Einsatz befindliche Flugzeug beobachten und bei Bedarf sogar selbst übernehmen (siehe Das AWACS-Kommando). Überhaupt bietet F-22 ADF eine Fülle an Optionen, die das eigentliche Spiel abrunden und erweitern. Mit dazu gehört auch die ACMI (Air Combat Manoeuvering Instrumentation), mit der Flugeinsätze aufgezeichnet und Stück für Stück analysiert werden können.







Das virtuelle Cockpit ist auch per Mauszeiger voll funktionsfähig. Besonders in der weit zurückgesetzten Position erhält man nicht nur einen schönen Ausblick, sondern auch den wichtigen Überblick.

Neue Engine-Systeme

Wieder ist bei F-22 ADF die Leistungsfähigkeit von 3D-Grafikkarten zu bestaunen. Mit Wetterveränderungen, Tageszeiteneinflüssen, transparenten Wolkenschichten und enorm flüssiger Bilddarstellung wird ein überaus realistisches Fluggefühl erreicht, wobei auch die akkurate Umsetzung des Flugmodells voll zum Tragen kommt. Besonders der Einsatz des virtuellen Cockpits, in dem alle Monitore und Schalter zu benutzen sind, profitiert von der Schnelligkeit der Grafik-Engine. Mit einer neuentwickelten Sound-Engine bietet F-22 auch ein akustisches Erlebnis, das neben 3D-Effekten und aktionsabhängiger Musikeinspielung besonders durch das 10.000 Worte umfassende Vokabular des AWACS-Kommandos gefällt. Die Künstliche Intelligenz will DID mit dem SmartPilot-System verbessern. Während in der Vergangenheit Jets nur von der einen in die andere Richtung flogen und nur über ein limitiertes Flugmodell verfügten, erhalten computergesteuerte Flugzeuge nun die gleichen fliegerischen Möglichkeiten wie ein Spieler-Jet. Außerdem hat man ihnen sogenannte Skill-Levels spendiert, was auch den Computergegner von Mission zu Mission stärker werden läßt.

Christian Müller

DAS AWACS-KOMMANDO

Fast schon zwei Simulationen in einer bietet DIDs F-22 mit der Möglichkeit, in einer E3-AWACS-Maschine Platz zu nehmen. Natürlich geht es in dieser Option nicht darum, mit dem schwerfälligen Vogel im Dogfight zu bestehen, sondern auf dem Kommando-Sessel der Luftaufklärung Platz zu nehmen. Dies kann zu jeder Zeit in der Simulation geschehen. Dabei wechselt die 3D Cockpit-Ansicht des F-22-Piloten zu einer Darstellung des Einsatzgebietes aus der Vogelperspektive, das auch gezoomt und dreidimensional dargestellt werden kann.



Freund-Einheiten werden als blaue Symbole dargestellt und können aus der AWACS-Maschine befehligt werden. Rote Symbole kennzeichnen den Feind, grün ist die Kennung für neutrale Objekte. Befehligt werden die Einheiten über eine C&C-ähnliches Drag&Drop-System. Klickt man auf eine Einheit, werden deren aktuelle Befehle angezeigt, die – solange sich die Einheit nicht im Kampf befindet – geändert werden können. Zieht man ein Flugzeug auf den Feind, wird dieser angegegriffen, wird es auf eine eigene Einheit gezogen, wird diese unterstützt. Neutrale Einheiten werden eskortiert und unbekannte Objekte identifiziert.



Voraussichtlich:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, Direct 3D/SB		
Multiplayer:	4 Sp. LAN, 2 Sp. TCP/P	Sprache:	englisch
Hersteller:	DID	Erscheint:	November 1997

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

CART Precision Racing • Simulation

TEMPORAUSCH

Die schnellste Rennserie der Welt ist – nein, nicht die Formel 1! Nur bei den amerikanischen Indy Car-Rennen werden Spitzengeschwindigkeiten von bis zu 400 Stundenkilometern erreicht. Weniger Einschränkungen für die Autobauer und längere Geraden auf den Kursen machen's möglich. Microsoft klemmt Sie in Kürze hinter das Steuer dieser Geschosse.



Fotorealismus durch 3Dfx: Bei kleineren Rechnern müssen ein paar Streckendetails zugunsten der Performance deaktiviert werden.

Dabei setzt das Entwicklerteam von Terminal Reality, bereits verantwortlich für Hellbender, Fury 3 und Monster Truck Madness, auf Realismus pur. Sämtliche Kurse, Fahrer und Teams entsprechen ihren Pendants, die CART-Lizenz (Championship Auto Racing Teams) macht's möglich. Für die Umsetzung der Streckendetails verwendete man das Global Positioning System, das aus den Navigationssystemen handelsüblicher Nobelkarossen bekannt ist. Damit vemaß man jeden der 17 Kurse bis auf zehn Zentimeter genau, bisher einmalig bei Rennsimulationen. Wer die Formel 1 oder Indy Car-Rennen im Fernsehen verfolgt hat, wird sich an die heftigen Vibrationen erinnern, denen die Fahrer selbst bei augenscheinlich ebener Fahrbahn ausgesetzt sind. Mit solchen Gemeinheiten müssen Sie auch bei CART rechnen, wobei die Fahrphysik durch minutiöse Kleinarbeit exakt nachempfunden wurde.



Durch die eingebauten Vibrationen werden Sie in der Cockpit-Perspektive kräftig durchgeschüttelt. Kleinste Rempler führen meist schon zum Abflug.

Schrauber gesucht!

Indy Car-Pilot Mark Blundell, früher Formel 1-Kollege von Michael Schumacher, zeigte sich von so viel Detailtreue beeindruckt. Beim Probefahren mit CART in Laguna Seca wichen seine Rundenzeiten nur eine Sekunde von denen der letzten Saison ab. Blundell verwendete die Setups seines Teams und distanzierte die staunende Programmiertruppe von Terminal Reality um zehn Sekunden. Wer ein optimales Setup der Boliden erreichen will, sollte am besten ein Ingenieurstudium vorweisen können, kann sich aber auch auf den guten Computer-Assistenten verlassen. Durch diese Hilfen und eine eingebaute Fahrschule vollzieht sich der Einstieg in die komplexe Simulation im wahrsten Sinne des Wortes spielend. Dank 3Dfx-Unterstützung und realer Motorsounds braucht sich CART technisch kaum hinter der Konkurrenz zu verstecken, auch wenn sich der Grafikaufbau bis jetzt etwas langsamer vollzieht. Microsoft kündigte an, über das Internet stets neue Kurse und Teams präsentieren zu wollen.

Christian Bigge



Das richtige Setup eines Indy Car ist eine Wissenschaft für sich. Technisch weniger begabte greifen auf den Computer-Ingenieur zurück.

DIE STRECKEN



Die 17 Originalkurse der Indy Car-Saison 1996/1997 finden sich in CART Precision Racing wieder. Alle Strecken wurden mit Hilfe des GPS (Global Positioning System) bis auf zehn Zentimeter genau nachgebildet – so naturgetreu wie bisher noch in keinem anderen Rennspiel. Selbst an Fahrbahnunebenheiten und Spurrillen wurde gedacht. Über die Streckeninfo-Screens bekommen Sie bereits einen ersten Eindruck von dem, was Sie in Kürze erwartet. Besonders lobenswert sind hier die eingezeichneten Passagen, in denen Überholvorgänge möglich sind (im Screenshot gelb). Hier müssen Sie nicht nur auf Ihre aggressive Konkurrenz achtgeben, sondern können auch selbst Angriffe starten. Woanders sollten Sie es gar nicht erst versuchen.

Voraussichtlich: Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik: SVGA, SB, 3Dfx- und Force Feedback-Support
Multiplayer: 4 Sp. Netz. u. Internet — **Sprache:** englisch
Hersteller: Terminal Reality/MS — **Erscheint:** Dezember 1997

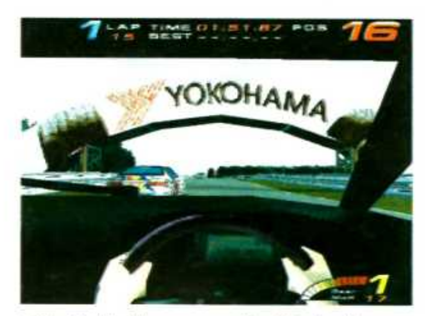
[X] Action · [ ] Rätsel · [X] Strategie · [ ] Wirtschaft

TOCA Touring Car Championship • Rennsimulation

FEINDKONTAKT



Auf Wiedersehen! Der Renault Laguna wird bei regennasser Straße vom Nissan Primera in die Botanik befördert. Fast eine Standardsituation, wenn Sie ein wenig zu forsch die Kurven angehen.



Die Helmkamera: Bei Schaltvorgängen greift die rechte Hand des Fahrers nach unten, bei Regen sind auch die Scheibenwischer zu sehen.



Für zwei oder vier Spieler steht auch ein Splitscreen-Modus zur Verfügung. Dann müssen Sie aber über einen extrem schnellen Rechner verfügen.

Kaum zu glauben, was die Formel 1 in Deutschland alles wegblockt. Die Rallye-Weltmeisterschaft führt hierzulande ebenso ein Schattendasein wie der Super Tourenwagen Cup. Oder kennen Sie Laurent Aliello? Der hat immerhin in diesem Jahr den STW-Cup auf Peugeot gewonnen!

Wenigstens Codemasters zeigt ein Herz für alle Rennsportbegeisterten, deren Horizont nicht bei Schumacher und Co. endet. Mit TOCA Touring Car Championship schlagen die Briten eine durchaus ernstzunehmende Bresche in den F1-Enthusiasmus – ob das aber auch in Deutschland gelingt...? Simuliert wird nämlich die englische Meisterschaft mit allen Originalteams, Fahrern und Strecken. Immerhin wurde die auf der Insel überaus populäre Rennserie im Jahr 1996 von einem Deutschen dominiert: Frank Biela gewann auf einem Audi A4 Quattro mit deutlichem Abstand vor dem diesjährigen Sieger, dem Schweizer Alain Menu auf Renault Laguna.

Der A-Klasse-Effekt

Sollten Sie bereits einmal einen virtuellen Formel 1-Boliden gefahren sein, vergessen Sie am besten alles, was Sie sich dort an Fahrphysik eingeprägt haben. Tourenwagen über eine Rennstrecke zu bewegen, ist ein gänzlich anderes Geschäft. Durch die Serienkarosserien liegt der Schwerpunkt dieser Autos wesentlich höher. Trotz Sportfahrwerk bewirkt dieser Umstand bei zu rabiaten Lastwechseln ein Aufschaukeln in der Kurve. Was das für das Fahrverhalten bedeutet, hat soeben erst Mercedes mit seiner A-Klasse äußerst empfindlich „erfahren" müssen – Abflüge sind vorprogrammiert. Besonders im höchsten von drei Schwierigkeitsgraden müssen Sie also bei TOCA





Ein Honda Accord auf Abwegen. Ein solcher Ausritt kostet Sie meist mindestens sechs bis acht Plätze, weil es im Feld sehr eng zugeht.

sehr sauber manövrieren. Vor der Kurve – und nur dort – wird hart abgebremst, dann gelenkt und mit Fullspeed aus der Kurve heraus beschleunigt. Wie realistisch diese Anforderungen sind, davon durften sich Journalisten bei der Präsentation in Brands Hatch überzeugen. Dennoch gibt es zwischen den einzelnen Wagenmodellen natürlich kleine, aber feine Unterschiede. Der vierradgetriebene Audi A4 zeichnet sich z. B. durch einen etwas stabileren Geradeauslauf aus als etwa der leicht klobige Ford Mondeo, dafür ist der Fronttriebler leichter in enge Kurven reinzuzwängen. Dennoch haben Sie bei TOCA mit jedem der acht Boliden prinzipiell Siegchancen, weil durch die strenge Reglementierung der Rennserie die Autos mit nahezu identischer Leistung gegeneinander antreten. Anders als in der Formel 1 gewinnt die Qualität des Fahrers erheblich an Gewicht, das Material tritt leicht in den Hintergrund.

Eyecandy

Deutlicher als bei anderen Genres wird bei Rennsimulationen der Spielspaß auch durch den Realismus der Grafik transportiert. Hier zeigt sich TOCA über jeden Zweifel erhaben. Die beeindruckende 3Dfx-Engine liefert tatsächlich ein exaktes Abbild der acht Originalkurse, die Spiegeleffekte und Lichtreflexionen kommen besonders auf regennasser Fahrbahn beängstigend gut zur Geltung. Bei stürmischen Witterungsbedingungen zucken Blitze über den wolkenverhangenen Himmel, die Bremslichter der 15 Konkurrenten sorgen vor jeder Kehre für ein Farbenspektakel.

Bei einer der beiden Cockpitperspektiven (zusätzlich gibt's zwei Außenansichten) sehen Sie sogar den Scheibenwischer in Aktion, die rechte Hand Ihres virtuellen Fahrers greift für jeden Schaltvorgang nach unten. Werden Sie Opfer eines der zahlreichen Rempler, wird schon bald Ihre Karosserie in Mitleidenschaft gezogen, Beulen sind deutlich zu erkennen. Solche Brillanz hat natürlich ihren Preis, auch wenn einige Grafikdetails abschaltbar sind. Bereits die erste spielbare Demoversion war unter einem P166 MMX nicht lauffähig, darunter wird wahrscheinlich auch bei der Endversion kaum Dynamik aufkommen.

Netrunner

Besitzer von Highend-Rechnern dürfte das nicht weiter stören, erhalten sie doch durch TOCA ein weiteres Spiel der Marke „Schau-mal-was-mein-Computer-alles-kann". Besonders im Championship-Modus dürfte Langzeitmotivation garantiert sein, denn hier müssen Sie sich noch um die richtige Boxenstopp-Strategie kümmern und haben schlimmstenfalls mit technischen Fehlern zu kämpfen. Die richtige Mischung zwischen sicherem, kollisionsfreiem Fahren und einigermaßen schnellen Rundenzeiten zu finden, dürfte auch Profipiloten bei längeren Rennen vor eine große Herausforderung stellen. Ihr fahrerisches Geschick können Sie Gleichgesinnten im Multiplayerspiel demonstrieren. Bis zu acht Spieler dürfen sich ab Ende November im Netzwerk gegenseitig die Kotflügel zerbeulen. Stellen Sie doch schon einmal das Motoröl kalt.

Chrisitian Bigge

DIE AUTOS



Audi A4 Quattro
Permanenter Allradantrieb,16 Ventile
Leistung: 255nm bei 7000 U/min.
max. Drehmoment: 8250 U/min.
Gewicht: 1.070 kg



Ford Mondeo
Frontantrieb, 24 Ventile
Leistung: nicht bekannt
max. Drehmoment: 8500 U/min.
Gewicht: 975 kg



Honda Accord
Frontantrieb, 16 Ventile
Leistung: nicht bekannt
max. Drehmoment: nicht bekannt
Gewicht: 975 kg



Nissan Primera
Frontantrieb, 16 Ventile
Leistung: 264nm bei 8000 U/min.
max. Drehmoment: 8300 U/min.
Gewicht: 975 kg



Opel Vectra
Frontantrieb, 16 Ventile
Leistung: 258nm bei 8300 U/min.
max. Drehmoment: 8400 U/min.
Gewicht: 975 kg



Peugeot 406
Frontantrieb, 20 Ventile
Leistung: nicht bekannt
max. Drehmoment: 8300 U/min.
Gewicht: 975 kg



Renault Laguna
Frontantrieb, 16 Ventile
Leistung: nicht bekannt
max. Drehmoment: nicht bekannt
Gewicht: 975 kg



Volvo S40
Frontantrieb, 20 Ventile
Leistung: nicht bekannt
max. Drehmoment: 8500 U/min.
Gewicht: 975 kg

Voraussichtlich:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, SB, 3Dfx-Support
Multiplayer:	bis 4 Sp. Splitscreen, 8 Sp. LAN — Sprache: deutsch
Hersteller:	Codemasters — Erscheint: Ende November

[X] Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

Gute Strategen sehen übe

Herrscher der Meere

Wer im 16. Jahrhundert die mächtigste Flotte besitzen will, muß nicht nur mit allen Wassern gewaschen sein – er wird es auch. Für rauhes Klima sorgen dabei nicht nur Sturm und Wellen sondern auch Piraten. Von denen sich manche Händler übrigens nur durch eines unterscheiden: die Farben der Flagge.




roll eine Handelsstraße.
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
http://www.bomico.de

Die by the Sword • Action-Adventure

ZWEIHÄNDER

Seien Sie ehrlich: Auch Sie haben sich beim Anblick einer mittelalterlichen Burgruine schon einmal der schaurig-schönen Vorstellung hingegeben, als Held mit Langschwert und voller Rüstung durch modrige Dungeons zu streifen, um die Welt von üblen Kreaturen zu befreien. Interplay wird Ihnen mit Die by the Sword in absehbarer Zeit die Möglichkeit geben, Ihre Träume zumindest virtuell in die Tat umzusetzen.

Kein Zweifel, das Mittelalter feiert heutzutage fröhliche Urständ: Mittelalter-Bücher und -Filme überschwemmen den Markt, nachgestellte Ritterturniere belustigen das Volk an historischen Stätten, und beim Rittermahl zu nächtlicher Stunde am klobigen Eichentisch des Burgsaals darf sogar der zivilisierte Mensch des ausgehenden 20. Jahrhunderts mal stilecht die abgenagte Hühnerkeule hinter sich werfen. Auch die Computerspiele-Industrie hat die Ära der Ritter und Minnesänger schon vor langer Zeit für sich entdeckt und hauptsächlich als Szenario für Rollenspiele, Strategicals und Adventures genutzt. Als vor ca. zwei Jahren Die by the Sword erstmals in den einschlägigen News-Meldungen auftauchte, hatte es noch den Anschein, als würde es sich bei dem Spiel um eine Art Virtua Fighter im Ritter-Milieu handeln. Inzwischen hat das Projekt weitaus größere Dimensionen angenommen und bietet neben dem reinen Kampfmodus für bis zu vier Spieler in der Arena auch ein ausgewachsenes Action-Adventure mit sieben Levels im Tomb Raider-Stil.



Schnell ist Enric von flinken Kobolden umzingelt, die sich geschickt unter seinen Schwertstreichen wegducken und die Beine attackieren.

Intelligentes Bestiarium

Ausgangspunkt bei der Entwicklung von Die by the Sword war für das britische Treyarch-Team das Bestreben, dem menschlichen Spieler adäquatere Computergegner anzubieten als in gängigen Prügelspielen. Diese sollten nicht mit vorberechneten Bewegungsabläufen auf die Eingaben des Spielers reagieren, sondern „on the spot" die optimalen Angriffs- und Verteidigungsstrategien wählen. Realisiert wird diese anspruchsvolle künstliche Intelligenz mit Hilfe der sogenannten VSIM-Engine, die im Gegensatz zur Frame-by-Frame-Animation beim Motion-Capturing ein mathematisches und physikalisches Modell des ganzen Körpers mit all seinen möglichen Bewegungsarten erstellt. Dies hat eine wesentlich größere Bandbreite an möglichen Situationen zur Folge: Geraten Sie beispielsweise in ein Rudel der hundeartigen und überaus wendigen Kobolde, werden Sie innerhalb kürzester Zeit umzingelt und von allen Seiten mit Schwertern attackiert. Andere Spielfiguren drängen ihre Widersacher vielleicht zu einem Abgrund ab, so daß ein Sturz ins Wasser oder in einen Lavasee deren Leben beendet. Neben der Beschaffenheit des Terrains (ein erhöhter Standpunkt bringt beispielsweise Vor-

Wem es in der Arena gelingt, seinen Gegner in das glühendheiße Lavabecken abzudrängen, hat den Sieg schon so gut wie in der Tasche.

teile im Kampf) wirkt sich auch die physische Konstitution der Kontrahenten auf den Verlauf des Geschehens aus: Für die kleingewachsenen Kobolde ist es ein leichtes, unter Ihren Schwerthieben wegzutauchen und gleichzeitig Ihre Beine zu attackieren, während die bulligen Orks weniger mit Köpfchen als vielmehr mit purer Körperkraft agieren.

Knight Raider

Im Adventure-Modus schlüpfen Sie in die Rolle des tapferen Recken Enric, der eine düstere Höhlenwelt durchforscht, in der es vor Gefahren nur so wimmelt. Er begegnet in den verwinkelten Felsenlabyrinthen den aberwitzigsten, meist nicht gerade freundlich gesinnten Kreaturen und muß stets auf der Hut vor heimtückischen Fallen sein – tappt Enric dennoch in eine solche hinein, kann es passieren, daß er mit dem Kopf nach unten an einem Seil zappelt und sich aus dieser unbequemen Position heraus einer anstürmenden Horde aus Kobolden und Orks erwehren muß. Daß seine Situation auch in dieser Lage nicht gänzlich aussichtslos ist, liegt an der ausgeklügelten Steuerung, die es erlaubt, per Tastatur beinahe jede menschenmögliche Bewegung auf dem Monitor umzusetzen. So kann Enric mit etwas Übung viele Schläge geschickt abblocken und selbst die raffiniertesten Schwertstreiche gegen seine Widersacher führen. Letztlich schafft es Enric sogar, mit dem Schwert das Seil zu durchtrennen, an dem er hängt, und den Kampf auf normale Weise fortzusetzen. Bis Sie Enric jedoch zu einem geschickten Kämpfer ausgebildet haben, müssen Sie schon ein paar Stunden Übungszeit investieren, denn die Moves, die man mit den Ziffernblock der Tastatur ausführt, sind überaus vielfältig und komplex. Sobald Sie jedoch der Meinung sind, Enric ganz „im Griff" zu haben, dürfen Sie sich ans Experimentieren wagen – Die by the Sword enthält nämlich einen Editor, in dem Sie Ihre gelungensten Combos abspeichern können, um sie später mit einem einfachen Tastendruck gegen einen Widersacher einzusetzen.



Trotz seiner schweren Rüstung erweist sich Enric immer wieder als erstaunlich beweglich.



Statt sich auf dem Floß einen Kampf zu liefern, kann man sich auch in der Kiste verstecken.

ENRICS GRUND-MOVES

Die Moves des Ritters im Kampf werden am bequemsten über den Ziffernblock der Tastatur gesteuert, wobei jeweils drei Varianten einer Bewegungsart einer Tastenreihe zugeordnet sind.



Abblocken: Taste: 1→ tief, 2+0→mittel, 3→hoch



Schwert einstecken: Taste: ÷

Schwertstreich:



Taste: 4 → tief



Taste: 5 → mittel



Taste: 6 → hoch

Special Moves:



Taste: 7



Taste: 8



Taste: 9

Blitzende Schwerter

Optisch bringt Ihnen Die by the Sword die mittelalterliche Fantasy-Welt von ihrer schönsten Seite nahe: Reich texturierte Polygon-Dungeons warten mit differenzierten Licht- und Spiegeleffekten auf. 3D-Beschleuniger-Hardware wird über Direct3D und Glide unterstützt und sorgt schon jetzt in der frühen 3Dfx-Beta auch bei hohem Gegneraufkommen für einen sehr flotten und flüssigen Bildaufbau. Bis Sie Interplays (für den deutschen Markt etwas entschärftes) Ritter-Epos allerdings in Augenschein nehmen können, wird noch einige Zeit ins Land gehen – vor Februar ´98 ist kaum mit einem Release zu rechnen.

Herbert Aichinger

Voraussichtlich: Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik: SVGA, Direct3D, Glide, SB
Multiplayer: bis zu 4 Sp. im Netzw. — Sprache: deutsch
Hersteller: Treyarch/Interplay — Erscheint: Februar ´98

☒ Action ☐ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft

Oddworld: Abe's Oddysee • Action-Adventure

FAST FOOD

Der kleine Mudokan Abe war eigentlich immer glücklich und zufrieden mit seiner Arbeit in der Konservenfabrik Rupture Farms – bis er dahinterkommt, daß demnächst seine Spezies zu einem schmackhaften Fertigmenü verarbeitet und massenweise eingedost werden soll...



Beim Entschärfen von Bomben kommt es aufs richtige Timing an – hier hat Abe den Zünder wohl im falschen Moment berührt.

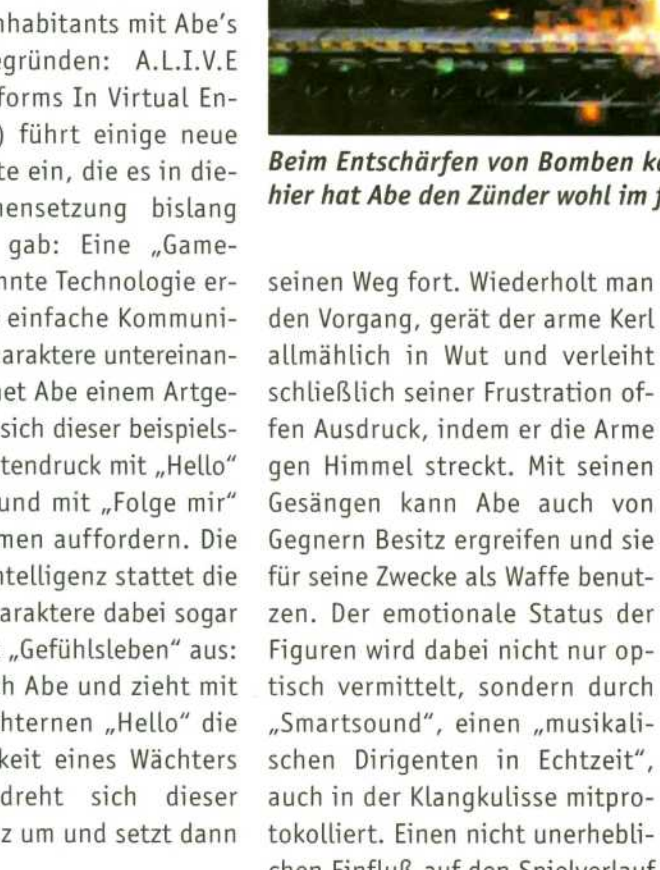


Abe's Oddysee bietet über 1.000 opulent gestaltete Hintergründe, die jedoch leider nicht mit Horizontalscrolling aufwarten.

Ein völlig neues Genre will das Entwicklerteam Oddworld Inhabitants mit Abe's Oddysee begründen: A.L.I.V.E (Aware Life forms In Virtual Entertainment) führt einige neue Spielelemente ein, die es in dieser Zusammensetzung bislang noch nicht gab: Eine „Gamespeak" genannte Technologie ermöglicht die einfache Kommunikation der Charaktere untereinander – begegnet Abe einem Artgenossen, läßt sich dieser beispielsweise per Tastendruck mit „Hello" ansprechen und mit „Folge mir" zum Mitkommen auffordern. Die Künstliche Intelligenz stattet die einzelnen Charaktere dabei sogar mit einer Art „Gefühlsleben" aus: Versteckt sich Abe und zieht mit einem schüchternen „Hello" die Aufmerksamkeit eines Wächters auf sich, dreht sich dieser zunächst kurz um und setzt dann seinen Weg fort. Wiederholt man den Vorgang, gerät der arme Kerl allmählich in Wut und verleiht schließlich seiner Frustration offen Ausdruck, indem er die Arme gen Himmel streckt. Mit seinen Gesängen kann Abe auch von Gegnern Besitz ergreifen und sie für seine Zwecke als Waffe benutzen. Der emotionale Status der Figuren wird dabei nicht nur optisch vermittelt, sondern durch „Smartsound", einen „musikalischen Dirigenten in Echtzeit", auch in der Klangkulisse mitprotokolliert. Einen nicht unerheblichen Einfluß auf den Spielverlauf hat ferner die „Charakterstärke" des Spielers, dessen Entscheidungen von dem System „Quarma" kontinuierlich auf ihre ethische Wertigkeit hin untersucht werden.



Im aufwendigen Intro erfährt Abe von den üblen Fleischverwertungs-Plänen der skrupellosen Rupture Farms-Bosse.





Abe auf der Flucht vor einem Paramite, der statt eines Kopfes einen mächtigen Greifarm auf den Schultern trägt.

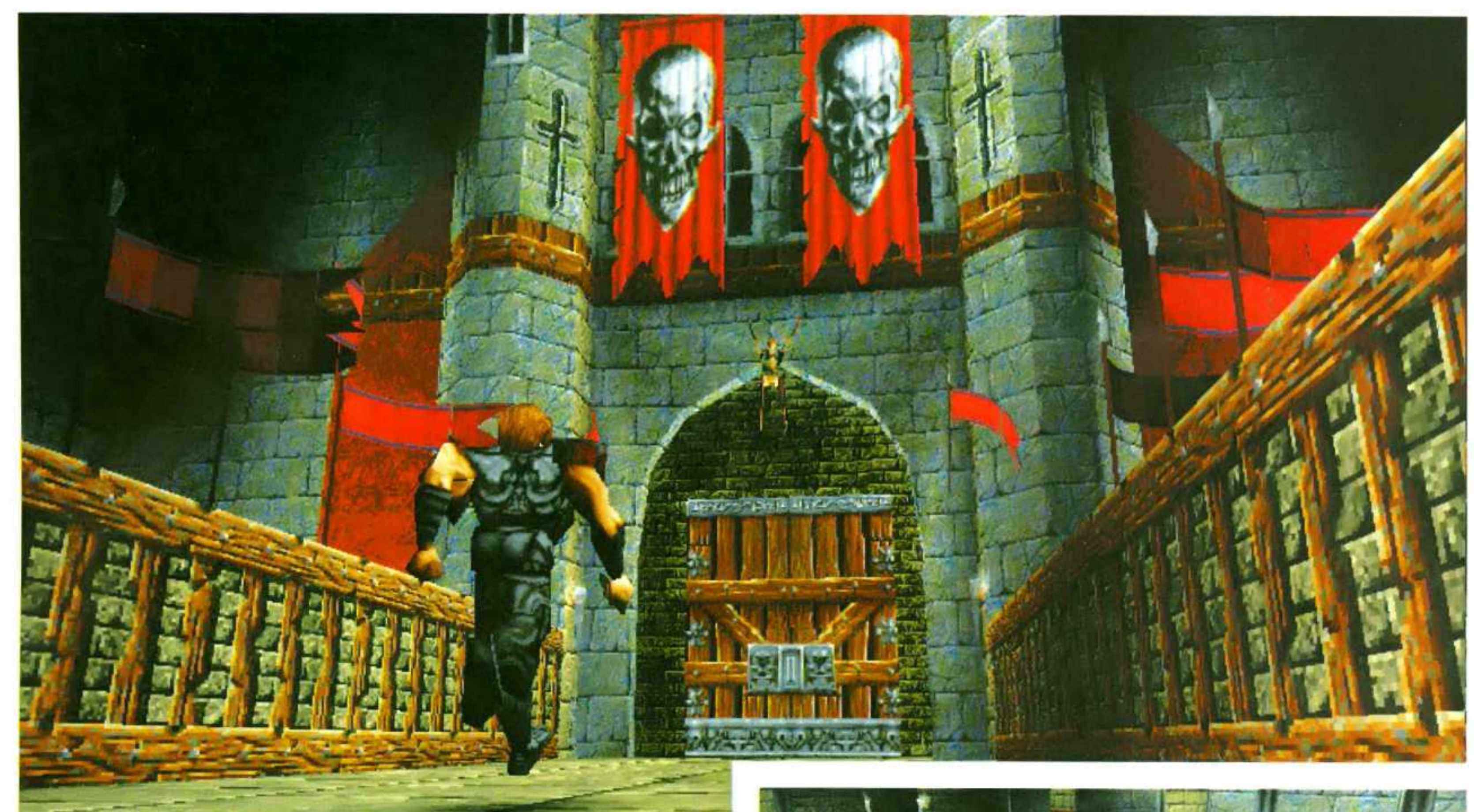
Hohe Fleischeinwaage

Auf den ersten Blick wirkt Abe's Oddysee wie ein herkömmliches, grafisch sehr ansprechendes 2D-Jump&Run, in dem man sich laufend, schleichend, springend und rollend von Screen zu Screen vorarbeitet, Schalter betätigt, Aufzüge benutzt usw. Allerdings unterscheiden sich die anspruchsvolleren Aufgabenstellungen erheblich von denen typischer Vertreter des Renn & Hüpf-Genres: Viele Puzzles lassen sich nicht ohne Anwendung von Gamespeak lösen, und der nichtlineare Spielverlauf läßt dem User oftmals viel Entscheidungsfreiheit, wie er ein spezielles Problem angehen will. Trotz aller inhaltlichen Komplexität gestaltet sich die Steuerung von Abe's Oddysee denkbar einfach – die wenigen notwendigen Tastaturbefehle (alternativ: Gamepad oder Joystick) werden den meisten Spielern bereits nach dem ersten kurzen Tutorial-Level in Fleisch und Blut übergegangen sein. Laut GT Interactive soll das innovative Programm mindestens 60 Stunden lang für gute Unterhaltung sorgen. Weitere Oddworld-Projekte sind übrigens schon in Planung.

Herbert Aichinger

Voraussichtlich:	Pentium 120, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC	Sprache:	deutsch
Hersteller:	GT Interactive	Erscheint:	Januar 1998

☒ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft





Seit hervorragende Grafikqualitäten dank Beschleunigerkarten auch bei relativ langsamen Rechnern möglich sind, sprießen die 3D-Action-Spiele wie Pilze aus dem Boden. Manche Softwareschmieden gehen das Thema dabei besonders innovativ an, wie auch das neueste 3D-Action-Adventure von Eidos-Chef Ian Livingstone beweist.

Ian Livingstone Deathtrap Dungeon • Action-Adventure

EN GARDE

Jedes Jahr am 1. Mai kommen unerschrockene Krieger und Helden nach Fang, um sich der größten Herausforderung ihres Lebens zu stellen. Dort findet die Große Mutprobe statt. Baron Sukumvit von Fang hat vor etlichen Jahren das Labyrinth des Todes errichten lassen, mit Fallen und Monstern ausgestattet und den Wettbewerb ins Leben gerufen. Sollte es tatsächlich einem Helden gelingen, dieses Abenteuer zu überleben, winkt ihm unendlicher Reichtum. Doch noch nie gelang es einem Helden, das Labyrinth des Todes wieder zu verlassen.

Elektronisches Spielbuch

Sollte Ihnen die Vorgeschichte zu Deathtrap Dungeon bekannt vorkommen, sollten Sie vielleicht mal in Ihrem Bücherregal kramen. Eventuell finden Sie da ein altes Spielbuch mit dem Titel „Das Labyrinth des Todes". 15 Jahre nach der Veröffentlichung des Buches erscheint nun die Computerspielumsetzung. Natürlich darf man sich kein interaktives Adventure mit hübschen Grafiken vorstellen, sondern ein zeitgemäßes 3D-Action-Spiel mit allen Raffinessen. Sicherlich ist die Story alles andere als einfallsreich, hat aber zwei Vorteile: Sie rückt sofort die endgültige Aufgabe in den Mittelpunkt, und sie gewährt den Designern volle Freiheit in der Gestaltung des Dungeons. Während hoffnungsvolle Rollenspieler jetzt wieder einmal den Kopf hängen lassen, dürfen sich die zahlreichen Fans von Tomb Raider auf dieses vielversprechende Action-Adventure freuen.

Fantastisch

In 20 Dungeons dürfen Sie als anmutige Amazone oder kraftstrotzender Held Ihr Glück mit den Fallen und Monstern versuchen. Ian Livingstone war an der Gestaltung beteiligt, d.h. Sie dürfen sich auf ein stilvolles Fantasy-Spektakel gefaßt machen. Orks, Kobolde, Riesenspinnen, Dinosaurier und Drachen sind nur einige von über 50 Monstern, die sich mit Schwert und Magie wirkungsvoll bekämpfen lassen. Das Spielsystem ist auch diesbezüglich sehr logisch. Während der Streithammer eine

IAN LIVINGSTONE, EINE VERSPIELTE KARRIERE

Zusammen mit seinem Schulfreund Steve Jackson veröffentlichte Ian Livingstone 1975 regelmäßig das Informationsblatt Owl & Weasel, das über neue Spiele berichtete. So erfuhr Gary Gygax von den beiden passionierten Briten und ließ sein Rollenspiel Dungeons & Dragons in England über Ian Livingstone und Steve Jackson vertreiben. Aus diesem Grund wurde der Games Workshop, damals als reiner Versandhandel, ins Leben gerufen. Erst 1977 gab es mit White Dwarf den ersten richtigen Laden. Die Geschäfte liefen dermaßen gut, daß bald über 200 Angestellte in zahlreichen Filialen tätig waren. 1982 stellten Ian Livingstone und Steve Jackson eine völlig neue Unterhaltungsform vor: Der Hexenmeister vom Flammenden Berg war das erste Einzelspieler-Rollenspielbuch. Enorme Nachfrage und Skepsis der Buchvertriebe sorgten für 11 Auflagen in nur drei Monaten. Angestachelt von diesem überraschenden Erfolg wurde eine ganze Serie der neuen Spielbücher von Ian Livingstone und Steve Jackson verfaßt und veröffentlicht. Deathtrap Dungeon, das in Deutschland unter dem Titel „Das Labyrinth des Todes" erschien, schaffte sogar den Sprung in die Bestsellerlisten. 1992 verkaufte Ian Livingstone seine Anteile am Games Workshop und stieg bei der Softwareschmiede Domark ein. Mittlerweile ist er Vorsitzender und Teilhaber von Eidos Interactive und wird mit Deathtrap Dungeon sein erstes Computerspiel veröffentlichen.



Als Held oder Amazone erobert man den teilweise spärlich beleuchteten Dungeon.

hervorragende Waffe gegen untote Skelette abgibt, benötigt man schon eine magische Klinge, um auch mit einem Geist fertigzuwerden. Allerdings gibt es als Hommage an diverse 3D-Shooter auch eine Reihe moderner Waffen, z. B. ein Gewehr sowie Flammen- und Raketenwerfer. Die mittelalterlichen Varianten sind zwar ähnlich effektiv, sehen aber witzig aus und sorgen für zusätzliche Abwechslung, aber die Munition dafür ist extrem limitiert. Gleiches gilt für spezielle Tränke und Zaubersprüche mit den unterschiedlichsten Auswirkungen. Normalerweise sieht das Leveldesign den Einsatz dieser Extras an speziellen Stellen vor, um die Gewinnchancen zu erhöhen. Wer glaubt, er könne einen feuerspuckenden Drachen ohne einen Schutz vor der Hitze bezwingen, wird sich gewaltig die Finger verbrennen.

Gekreuzte Klingen

Neben dem ausgezeichnet umgesetzten Fantasy-Hintergrund hat Eidos großen Wert auf die Schwertkämpfe gelegt. Die Steuerung ist recht simpel, das grafische Resultat aber mehr als nur beeindruckend. Block und Angriff in mehreren Höhen sowie schnelle, schwache Stiche oder etwas träge und dafür kräftigere Hiebe stehen zur Auswahl. Die Gegner verhalten sich durchaus intelligent, d.h. sie flüchten ein Stück, springen plötzlich vor oder greifen in Rudeln an. Verletzungen im Kampf werden durch die veränderte Darstellung des Helden gezeigt. Wenn Ihr Charakter langsam einem Stück rauchender Kohle ähnelt oder geschwächt durch die Gänge wankt, ist es höchste Zeit für einen Heiltrank. Größtenteils zieht Deathtrap Dungeon wirklich auf schnelle Action ab, doch etliche knifflige Fallen und verzwickte Rätsel, für die Ian Livingstone ja bekannt ist, geben auch den Gehirnakrobaten ausreichend Möglichkeit, sich zu beweisen.

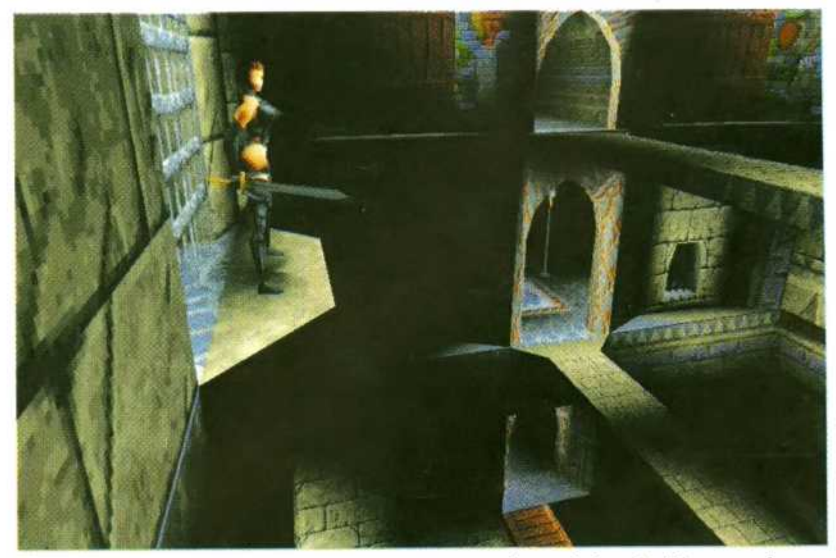
Wechselnde Perspektiven

Deathtrap Dungeon spielt sich, ähnlich wie Tomb Raider, nicht aus der ersten Person. Vielmehr ändert sich die Kameraeinstellung automatisch. Trotz schnellem Spielablauf, mehreren Gegnern und vielen Perspektivenwechseln wurde immer ein vernünftiger Blickwinkel gewählt. Auch nach kurzen Sprints, Sprüngen über Schluchten und Fahrten mit einem Aufzug ist es relativ leicht, den Überblick zu behalten. Deathtrap Dungeon ist ein echtes, dreidimensionales Labyrinth. Wände und Böden unterscheiden sich zwar sowohl in der Beschaffenheit als auch in den Texturen, trotzdem verliert man leicht die Orientierung. Anstelle einer 3D-Automap, wie man sie aus Descent kennt, wählten auch hier die Programmierer eine stilvollere Methode. Der Charakter kann mit einem Stück Kreide Pfeile auf den Boden malen, wodurch effektiv verhindert wird, daß man stundenlang im Kreis tappt.

Alexander Geltenpoth



Einige der Monster sind um ein Vielfaches größer als der Spielcharakter. Die Bewegungen sämtlicher Figuren wirken extrem realistisch.



Nette Aussichten: Die Dungeons erstrecken sich oft über mehrere Stockwerke und sind wirklich 3D, wie dieser riesige Raum beweist.

Voraussichtlich:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	2 Sp. Netzw.	Sprache:	englisch
Hersteller:	Eidos Interactive	Erscheint:	Januar 1998

[X] Action [X] Rätsel [ ] Strategie [ ] Wirtschaft

AGE OF EMPIRES

Man kann in Schönheit sterben.



PC Games 11/97:

„Age of Empires erhält den ‚PC Games Award' mit einer Wertung von 94%."



Power Play 8/97:

„Age of Empires könnte ‚Civilization' als Kultspiel ablösen."



PC Player 10/97:

„Diese Wirtschaftssimulation besitzt das Kampfsystem eines Echtzeit-Strategiespiels und alle Voraussetzungen, eines der bislang besten Spiele von Microsoft überhaupt zu werden."

Oder siegen.

- Hochauflösende 3D-Grafik in Echtzeit
- Spannung durch neueste künstliche Intelligenz
- Einzigartige Spieltiefe mit umfangreichen Szenarien und individuellen Kampagnen
- Gestaltung eigener Spielwelten
- Mehrspieler-Umgebung auch über das Internet
- Soundtrack in CD-Qualität

Microsoft

AGE of EMPIRES

Ein Spiel über große Zivilisationen und Eroberungen

Werden Sie zum Machthaber in einer von 12 Hochkulturen. Lenken Sie die Geschicke der Ägypter, Griechen, Perser, Assyrer oder Babylonier. Vergrößern Sie Ihr Imperium durch wirtschaftliche Stärke und militärische Aktionen. Planen Sie über 10.000 Jahre, und erschaffen Sie neue Welten. Age of Empires, das Echtzeit-Strategiespiel mit der unübertroffenen Anzahl Verzweigungen und Möglichkeiten, wartet auf Sie als Herrscher – jetzt im Handel! Hingehen, ansehen, kaufen.

WHERE DO *you* WANT TO GO TODAY?™



www.microsoft.com/germany/

Herrscher der Meere • Strategie/WiSim

LEINEN LOS!

Der rote Korsar, Freibeuter der Meere, Meuterei auf der Bounty, Unter schwarzer Flagge usw. – Piraten haben schon immer die Phantasie der Unterhaltungsindustrie beflügelt. Auf dem Computer gilt Sid Meiers Pirates zu Recht als beinahe unerreichter Klassiker. Jetzt führt Sie Attic zurück in eine Zeit, als sich Tollkühnheit noch auszahlte, der Umgang mit dem Säbel über Leben und Tod entschied und die Besegelung der Weltmeere Abenteuer versprach.

Der Status der Piraten im Zeitalter der anbrechenden Neuzeit des 16./17. Jahrhunderts war überaus zwiespältig. Einerseits wurden sie aufgrund ihrer Taten romantisiert und verehrt, andererseits aber gefürchtet und gnadenlos gejagt. Attics Herrscher der Meere läßt Sie genau diesen Gefühlszwiespalt nachempfinden. Sie starten mit ein wenig Kapital als unbedarfter Händler in das Spiel und wollen möglichst schnell zu Reichtum kommen. Dazu stehen Ihnen grundsätzlich zwei Wege offen: Entscheiden Sie sich entweder für eine klassische Handelskarriere durch die Errichtung von Kontoren und den Aufbau von Manufakturen, knüpfen Sie diplomatische Beziehungen und steigen Sie politisch auf. Oder aber Sie wählen die „dunkle Seite der Macht" und verfolgen eine Freibeuter-Laufbahn, die Sie binnen kürzester Zeit zwar sehr reich machen kann, aber auch zum meistgejagtesten Subjekt der Ozeane werden läßt.

Geschichtsträchtig

Vor Spielbeginn wählen Sie eine der vier großen Seemächte und entscheiden sich für eines von vier variablen Spielzielen mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. Sie können einen bestimmten Geldbetrag als Ziel festlegen, müssen eine festgelegte Anzahl von Häfen erobern und sich aller gegnerischen Seemächte entledigen, oder Ihr Ziel heißt, Herrscher der Meere zu werden, also die Weltherrschaft zu erlangen. Gleich zehn verschiedene Weltkarten stellt Ihnen Attic als Spielplatz zur Verfügung, wobei die historische Karte wohl zu Beginn die interessanteste Alternative darstellt. Alle Fakten aus der damaligen Zeit wurden genauestens recherchiert, die Sterblichkeitsrate Ihrer Schiffsbesatzungen wurde z. B. korrekt in das Spiel eingebaut, ebenso etwa die Meeresströmungen oder die Handelsgewinnspannen der insgesamt rund 20 verschiedenen Waren. Im Verlauf des Spiels werden Sie zudem mit geschichtlichen Fakten stets auf dem laufenden gehalten.

Der Weg zur Macht

Je nach Nationalität wird Ihnen zunächst ein Heimathafen zugewiesen, in dem auch sogleich ein Handelskontor verfügbar ist. Durch die Bebauung des Hafenhinterlandes können Sie zum Aufbau einer landestypischen Warenproduktion beitragen. Je mehr Anteil Sie daran gewinnen, desto höher werden Ihre Gewinne ausfallen, denn auch computergesteuerte Flotten laufen Ihren Hafen an, solange Sie das erlauben. Besonders lukrativ ist natürlich der eigenmächtige Seehandel mit Übersee, wo später auch Kolonien aufgebaut werden können. Natürlich dürfen bei einem Piratenspiel auch Zwischenmissionen wie Schatzsuchen, Kaperaufträge oder Geheimtransporte nicht fehlen. In der Schiffswerft können Sie fünf Schiffstypen ordern, die sich in

Nach einem Seegefecht liefert der Auswertungsbildschirm das Ergebnis der Schlacht.



Ein Klick auf die rechte Maustaste ruft das Infomenü auf. Hier wird eine Galeone betrachtet.



Zwei Flotten vor dem Gefecht. Einzelne Schiffe können sich hinter der Felsnase verstecken und aus dem Hinterhalt angreifen.



Im Hinterland der Häfen können Sie Produktionsanlagen erwerben, die gleich wieder für Ihren Seehandel nutzbar sind.

Kampfstärke und Ladungskapazität voneinander unterscheiden. Bei Bedarf lassen sich aus Ihrem Flottenfundus Verbände mit bis zu 200 Schiffen erstellen, was aber selten sinnvoll ist. Effektiver ist die Aufteilung in kleinere Flottillen, da dann mehrere Ziele gleichzeitig verfolgt werden können. Damit Sie im Spielverlauf, der übrigens rundenweise über die Seebühne geht, den Überblick nicht verlieren, können Sie die Steuerung einzelner Verbände auch dem Computer überlassen. So ist es denkbar, eine Handelsflotte eine festgelegten Route absegeln zu lassen. Der Warenhandel, die Wartung der Schiffe und die Verwaltung der Mannschaft erfolgt dann vollautomatisch, Ihr Blick bleibt frei für die wesentlichen Aufgaben. Selbst eine Piratenflotte können Sie auf diese Weise verselbständigen.

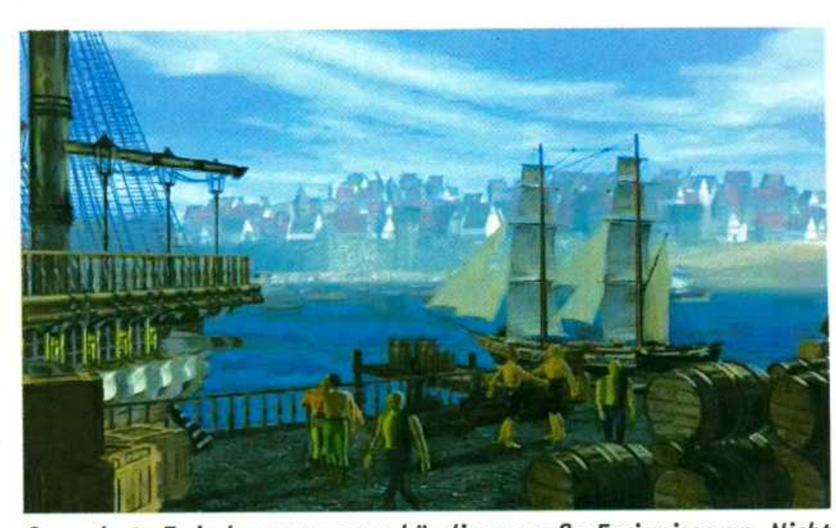
Klar zum Entern

Ihr Erfolg wird bei Herrscher der Meere wesentlich vom diplomatischen Geschick abhängen, auf Dauer lassen sich Konfrontationen allerdings nicht vermeiden. Befinden Sie sich mit einer Nation im Krieg, gilt es zunächst, alle eigenen Hafenanlagen zu befestigen und Vorräte anzulegen, denn Angriffe auf Städte und Seeblockaden waren im Piratenzeitalter beliebte Druckmittel. Begegnen Sie auf offener See einem feindlichen Flottenverband, schaltet das Spiel bei Bedarf in den Echtzeitmodus. Unter Berücksichtigung der Strömung und der Windrichtung müssen Sie Ihre Kampfpötte möglichst geschickt in Schußposition navigieren, auch Fluchtversuche oder Kaperungen sind jederzeit möglich. Solche Manöver können Sie durchaus auch vom Computergegner erwarten, dessen KI ständig die Gesamtsituation analysiert und daraus die vielversprechendste Taktik ableitet. Herrscher der Meere ermöglicht Ihnen zudem jederzeit Duelle gegen bis zu vier menschliche Gegner über ein lokales Netzwerk.

Land in Sicht

Die Zeit von der Entstehung der Produktidee im Januar 1996 bis zum Erscheinungsdatum hat Attic nicht nur zur Implementierung der zahlreichen Spieloptionen genutzt. Auch die Benutzerführung und die Präsentation wurden immer weiter verbessert. Die zunächst gezeichneten SVGA-Karten wurden nachträglich gerendert und erfreuen jetzt durch animierte Wasserdarstellungen und den Eindruck der räumlichen Tiefe das Auge des Spielers. Auch das Erscheinungsbild der Schiffe erfuhr durch das Rendering und den Einsatz reizvoller Lichteffekte eine deutliche Aufwertung. Zwischensequenzen sorgen für die Ankündigung wichtiger Ereignisse. Der stimmungsvolle Soundtrack, der an die bekannten Filmmelodien angelehnt ist, berieselt Sie durchgehend, auf Wunsch aber abschaltbar, in 16 Bit-Stereoqualität, außerdem lassen sich rund 60 Minuten Sprachsamples vernehmen. Die Maussteuerung wurde bewußt einfach gehalten. Mit der rechten Taste ist jederzeit das Infosystem aufrufbar, die linke Taste ist den Aktionen vorbehalten. Der Warenaustausch erfolgt komfortabel über Schieberegler, mit ein paar Klicks können Sie innerhalb der Spielrunde jederzeit zu Ihren Einheiten springen. Keine Frage, die erste spielbare Version deutete bereits an, daß es Attic gelingen dürfte, seinem Optionsmonster auch Atmosphäre einzuhauchen. Da Herrscher der Meere schon im November den Anker lichten soll, können wir Ihnen wahrscheinlich schon im nächsten Monat einen umfangreichen Piratentest liefern.

Christian Bigge



Gerenderte Zwischensequenzen kündigen große Ereignisse an. Nicht immer bedeuten diese Spielunterbrechungen gute Neuigkeiten.





Angriff auf eine Festung. Mit einer so schwachen Flotte sollten Sie eine Attacke auf eine befestigte Anlage gleich vergessen. Der Vergleich beider Screens macht deutlich, welche technischen Quantensprünge Herrscher der Meere während der Entwicklung durchlaufen hat.

Voraussichtlich:	486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	4 Spieler Netzwerk	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Attic	Erscheint:	Ende November

☒ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☒ Wirtschaft

COMPUTEC Verlag

Jetzt zuschlagen:

1 Spiel gratis!

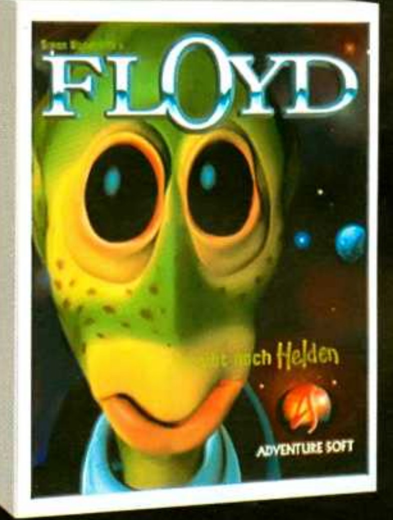
Werben Sie einen neuen Abonnenten für PC ACTION oder PC ACTION PLUS und erhalten Sie als Dankeschön eine der unten abgebildeten Prämien – kostenlos! Dieses Angebot gilt nur für Leser, die nicht innerhalb der letzten 12 Monate schon Abonnent waren!



Blade Runner

Basierend auf dem kultigen Film mit Superstar Harrison Ford in der Hauptrolle, inszenieren die Westwood Studios ein bisher nie dagewesenes Action-Adventure. Atemlose Spannung, perfekt gerenderte Kulissen, realistische Animationen, herausfordernde Einsätze und brachiale Action – dafür bürgen die Macher von Superhits wie Command & Conquer, Alarmstufe Rot und Lands of Lore 2, die mit Blade Runner nahtlos an diese Welterfolge anknüpfen dürften. Nicht nur für Fans des berühmten Kinoklassikers ein Erlebnis!

Systemvoraussetzungen:
Pentium 90, 16 MB Ram, 4x CD-ROM, HD 126 MB



Floyd

Simon Woodroffe (der Designer der beiden Mega-Adventures Simon the Sorcerer 1 und 2) und sein Adventure Soft-Team präsentieren mit Floyd ihren neuesten Streich. Floyd ist ein knuddliger Außerirdischer, der im Kampf gegen einen totalitären Überwachungsstaat wahnwitzige Abenteuer erlebt. Freuen Sie sich auf vier CD-ROMs randvoll mit haarsträubenden Gags, Puzzles der logischen Sorte und komplett gerenderten Grafiken und Animationen. Übrigens: In der deutschen Version lauschen Sie den Synchron-Stimmen von Brad Pitt und Whoopi Goldberg.

Systemvoraussetzungen:
Pentium 75, 16 MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95



F1 Manager Professional

Software 2000 läßt auch in diesem Jahr die Motoren aufheulen: In der Professional-Version des PC Games Award-prämierten F1 Manager 96 übernehmen Sie erneut die Leitung eines Formel 1-Rennstalls. Entwicklung, Sponsoring, Marketing, Vertragsverhandlungen – das sind nur einige Ihrer vielfältigen Aufgaben auf dem Weg zur Fahrer- und Konstrukteurs-Meisterschaft. In dieser realitätsnahen Wirtschaftssimulation erleben Sie hautnah das aufregende Geschehen hinter den Kulissen und verfolgen packende Duelle auf den 3D-Rennstrecken.

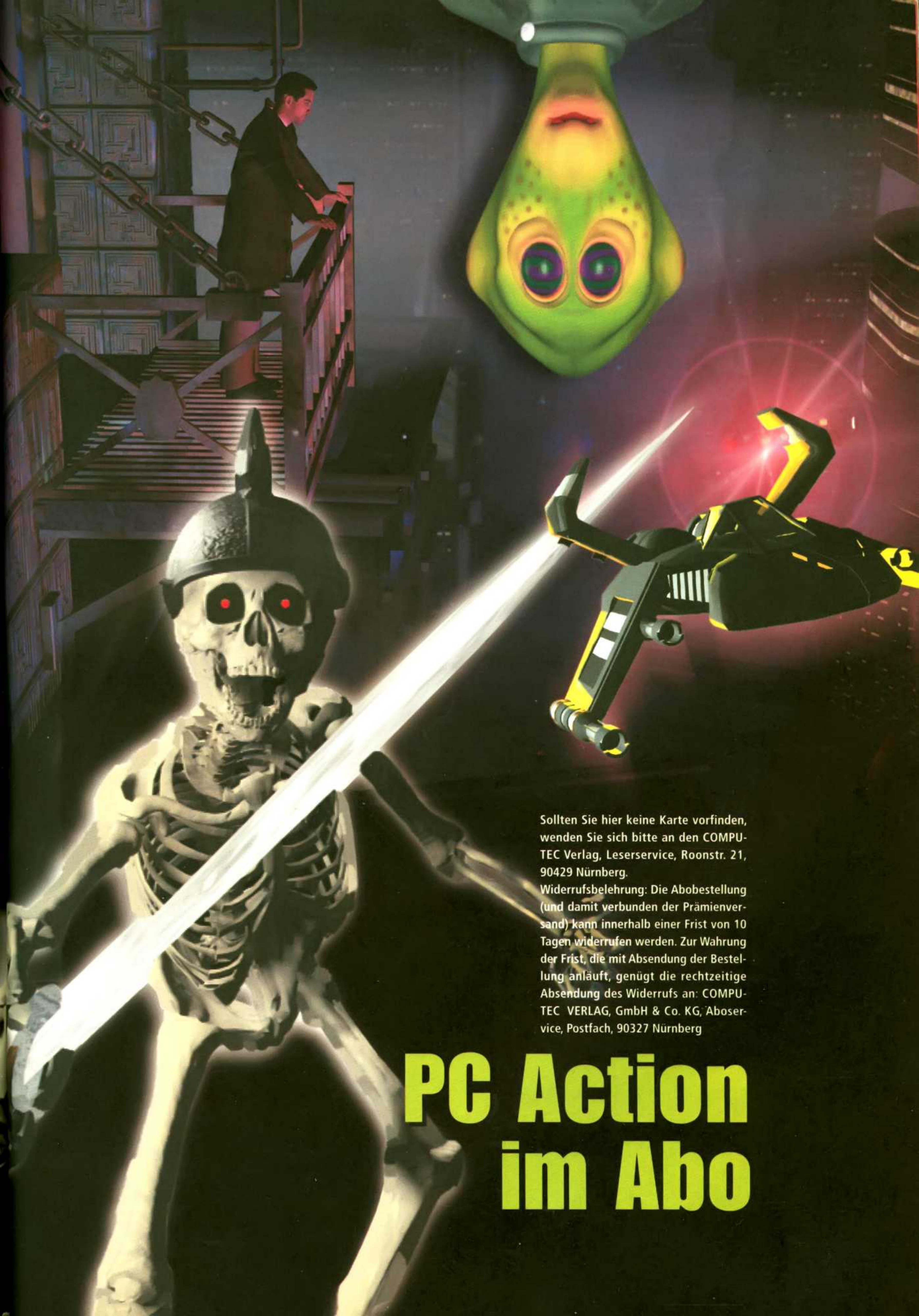
Systemvoraussetzungen:
486 DX/2-66, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, HD 80 MB



Acclaim Fun Pack

Gleich drei absolute Muß-man-haben-Klassiker aus dem Hause Interplay stecken im Acclaim Fun Pack. Da wäre zum einen das Mega-Rollenspiel Stonekeep, das zu nächtelangen Streifzügen durch finstere Dungeons einlädt. Im Strategiespiel Conquest of the New World sind Sie bei der Eroberung und Besiedlung Amerikas an vorderster Front dabei. Und in Descent 2 erwartet Sie wie schon beim Vorgänger schwindelerregende 360°-3D-Action an Bord eines Raumgleiters. Drei Spiele aus drei der beliebtesten Genres in einem Paket!

Systemvoraussetzungen:
486 DX 2/66, 8 MB RAM, 2x CD-ROM


Sollten Sie hier keine Karte vorfinden, wenden Sie sich bitte an den COMPUTEC Verlag, Leserservice, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg.
Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: COMPUTEC VERLAG, GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg
PC Action im Abo

Battlezone • Action-Strategie

WIEDERBELEBT

Für die schnellebige Branche ist es ewig her – und viele pubertäre Spielefreaks von damals leiden heute wohl unter Geheimratsecken: Es war anno 1980, als Atari mit dem Videogame Battlezone für Furore sorgte. Activision präsentiert das erste 3D-Game aller Zeiten demnächst im supermodernen Gewand.

Ursprünglich handelte es sich bei Battlezone um ein normales Panzerspiel. Bei der Neuauflage sitzen PC-Piloten in ähnlichen Vehikeln, die jedoch kräftig aufgemotzt wurden und sich schwebend fortbewegen. Die Story spielt zwar in den 60er Jahren, als noch der Kalte Krieg zwischen Ost und West herrschte, trotzdem tuckern die futuristischen Stahlkolosse auf fernen Planeten umher. Der Hintergrund: Sowjetische und US-amerikanische Wissenschaftler entdecken ein außerirdisches Biometall, mit dem mächtige Waffen produziert werden könnten. Dies veranlaßt beide Parteien, ihr Raumfahrtprogramm zu forcieren. Fern der Erde kommt es zu (gar nicht mehr so kalten) kriegerischen Auseinandersetzungen. Wir dürfen also dank Battlezone erfahren, daß bei Neil Armstrongs Ankunft auf dem Mond im Jahr 1969 dort in Wirklichkeit schon lange vorher richtig der Bär los war, und zwar auf der der Erde abgewandten Seite.



Abteilung Action: Die Grafik von Battlezone erinnert während der Gefechte unter anderem an Klassiker wie Wing Commander.

Außergewöhnliche Kombination

Das Außergewöhnliche an Battlezone soll die Kombination unterschiedlicher Spielelemente werden: Der Pilot attackiert mit seinem Panzer aus der Ich-Perspektive gegnerische Einheiten, befehligt seine Truppen, baut seine Basis aus und küm-





MOTORSPORT - SIMULATION PUR!



Rieche den verbrannten Gummi, höre das Röhren der Motoren, spüre die schmerzhaften Bodenwellen und sehe spektakuläre Unfalle.

Jetzt ist es an Dir, ob ein Champion in Dir steckt!

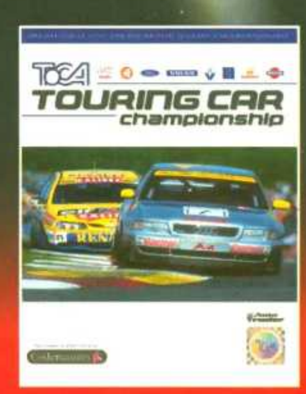
Mit welchem Code siehst Du die Action aus der Vogelperspektive?
CMMICRO CMOVERH CMTOPCAM



Spektakuläre Unfälle



Massenkaramboulagen



Heiße Verfolgungsjagden



Gib Alles



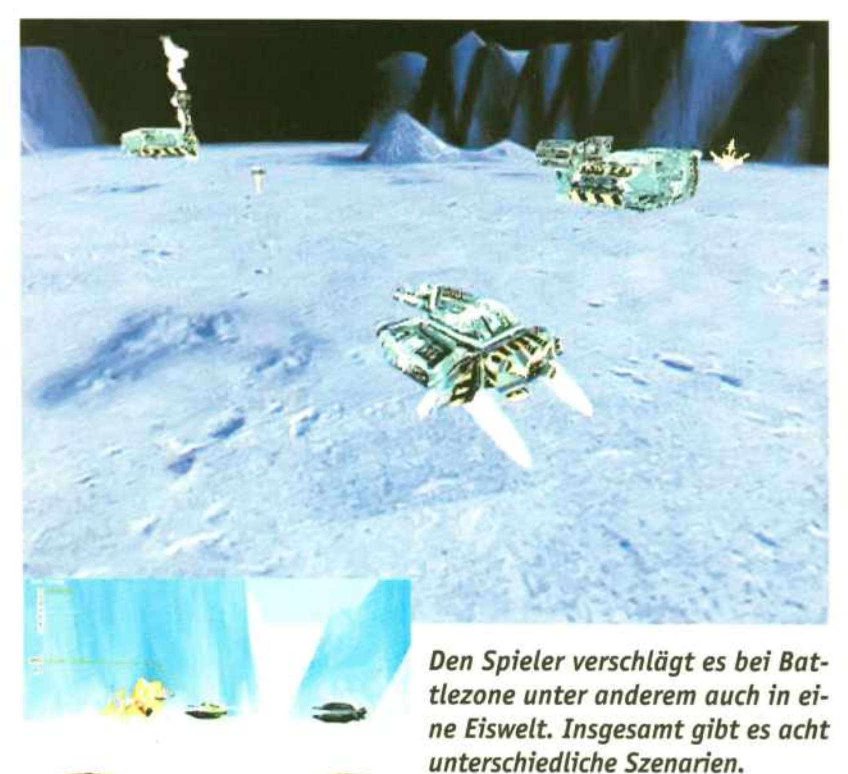




www.TouringCar.com

16 GETUNTE SERIENWAGEN, ACHT REALISTISCHE RENNSTRECKEN, SECHS WETTERBEDINGUNGEN, FÜNF KAMERAPERSPEKTIVEN





Den Spieler verschlägt es bei Battlezone unter anderem auch in eine Eiswelt. Insgesamt gibt es acht unterschiedliche Szenarien.

mert sich um die Ressourcenverwaltung. Battlezone ist demnach eine wirkliche Mixtur aus Weltraumsimulation und Echtzeitstrategiespiel.

Auf den Spieler warten 30 Missionen, 25 Waffenarten, 30 unterschiedliche Einheiten und acht Welten (Mond, Mars, Monde der Venus und erfundene Planeten). Außerdem existiert ein Editor für eigene Missionen. Dabei dürfen beispielsweise auch die Höhenlagen beliebig verändert werden.

Der Schwebepanzer kann nicht nur herumfahren und schießen, sondern auch springen. Für die Orientierung sorgen Waypoints und ein Radarschirm, der die Landschaftsformen, feindliche Basen und Fahrzeuge sowie die Ressourcen anzeigt.

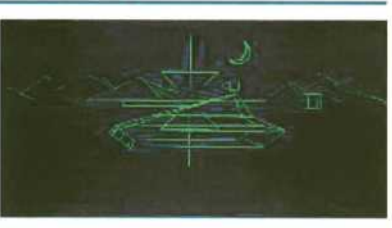
Um Einheiten zu bauen oder zu beeinflussen, genügen wenige Befehle. Auf einen Mausklick hin öffnet sich eine Menüleiste, die dann per Tastatur bearbeitet werden darf. Konstruiert und gebaut werden können Fabriken und andere Gebäude, Türme, Wingmen, etliche Vehikel und Abwehranlagen. Es ist auch möglich, aus dem Schwebepanzer auszusteigen und andere Gefährte zu besetzen. Truppeneinheiten dürfen zu Gruppen zusammengefaßt werden. Als Ressourcen fungieren Geysire (Energie) und Schrott.



Abteilung Strategie: Der Recycler ist für die Ressourcenverwaltung und den Aufbau der eigenen Planetenbasis wichtig.

ES WAR EINMAL...

Das Battlezone des Jahres 1980 war ein Spielautomat, der lediglich auf Vektorgrafiken basierte, aber trotzdem eine Menge Fans hatte. Die Aufgabe für den Spieler war sehr einfach: Er saß in einem Panzer und mußte alles abschießen, was ihm vor die Kanone kam. Außerdem gab es bereits so etwas ähnliches wie eine fortschreitende Hintergrundstory. Abgesehen von den Pseudo-3D-Grafiken, die seinerzeit eine kleine Revolution bedeuteten, war Battlezone wegen seiner supercoolen periskopartigen Röhre, mit der die Umwelt betrachtet werden konnte, eine echte Neuheit. Mit der aktuellen Version will Activision jetzt ebenfalls etwas ganz besonderes schaffen.



Das Ur-Battlezone kam noch mit einer tristen Vektorgrafik aus.

Lang ist's her: So sah er aus, der Spielautomat, der 1980 für Furore sorgte. Battlezone war das erste 3D-Spiel aller Zeiten.



Selbst ohne 3Dfx-Unterstützung wirken die Grafiken von Battlezone sehr detailliert, auch was die Explosionen betrifft.

Letzterer wird zu brauchbarem Metall recycelt.

Grafisch beeindruckend

Grafisch ist die uns vorliegende Previewversion, die an die MechWarrior-Serie erinnert, sehr beeindruckend. Dabei handelt es sich nicht einmal um eine hardwarebeschleunigte Fassung. „Unter 3Dfx wird alles noch viel schöner", verspricht Battlezone-Director Andrew Goldman von Activision, der das Game in der PC-Action-Redaktion präsentierte.

„Bis jetzt hat niemand einen erfolgreichen Weg gefunden, Action mit Strategie zu mixen. Das haben wir mit Battlezone geschafft", sagt Bob Dewar, Vizepräsident von Activision International. Ob diese Aussage auch zutrifft, werden wir selbstverständlich demnächst im Rahmen eines intensiven Tests prüfen.

Harald Fränkel

Voraussichtlich:	mindest. Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA, SB, 3D-Karten- und Force-Feedback-Support		
Multiplayer:	Netzw., Internet, Modem	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Activision	Erscheint:	Anfang 1998

[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft

Rising Lands • Echtzeitstrategie

CLANFEHDE

Nein, die Echtzeitstrategieflut kommt noch nicht zum Ende – erst kürzlich stattete uns Olivier Grassiano von Microids einen Besuch ab, um Rising Lands vorzustellen, das Projekt, das laut der französischen Fachpresse WarCraft 2 locker an die Wand spielen soll...

Nach einem verheerenden Meteoriteneinschlag ist die Erde fast vollständig verwüstet. Nur wenige Menschen überleben die schreckliche Katastrophe und schließen sich zu verschiedenen Clans zusammen. Sie alle streben nach einem Neuanfang, doch ihre Wege dorthin sind unterschiedlich: Während es sich bei den von Ihnen geführten „Blauen" um ein vielschichtiges Häufchen aus Individualisten handelt, schließen sich die „Gelben" zunächst einem ausgestoßenen Banditen an und wandeln sich mit der Zeit in eine weitgehend friedfertige Gruppierung. Angehörige des Militärs bilden die „Roten", und der Clan der „Grünen" stellt die Landwirtschaft in den Mittelpunkt seines Interesses. Daneben machen noch eine Mördergilde und die sogenannten Schattenwesen das Land unsicher.

Neue Weltordnung

Der große Unterschied zu Echtzeitstrategiespielen vom Schlage eines C&C oder WarCraft 2 liegt bei Rising Lands nicht nur in der hohen Zahl der beteiligten Parteien, sondern auch im Ziel des Spiels: Es geht hier nicht ausschließlich darum, die Konkurrenten zu vernichten, sondern auch darum, mit ihnen in Form von Bündnissen und Handel zu kooperieren. Worauf es ankommt, ist letztendlich der Aufbau eines neuen, reibungslos funktionierenden Gemeinschaftswesens. Dazu stampfen Sie wie üblich eine Basis aus diversen funktionellen Gebäuden aus dem Boden und betrauen Ihre Kolonisten mit dem Abbau von Ressourcen sowie mit Erfindungen und religiösen, diplomatischen oder militärischen Aufgaben. Sie produzieren Waffen, Nutz- und Kriegsfahrzeuge – interessant ist dabei, daß Ihre Mannen sozusagen als Novizen anfangen und von Ihnen erst als Farmer, Mechaniker, Bauarbeiter etc. „trainiert" werden – genau wie Ihre Rohstoffe, Waffen oder Nahrungsmittel sind sie überdies in ein praktisches Recyclingsystem integriert. Je nach Bedarf können Sie einem Kolonisten auch im Lauf des Spiels eine neue Tätigkeit zuweisen und zum Beispiel aus einem Bauern einen Priester machen. Erfreulicherweise realisierte Microids ferner die Option, Einheiten in den nächsten Level zu übernehmen.



Falls Sie im Kampf gegen die anderen Clans den kürzeren ziehen, dürfen Sie sich in einer erschütternden Render-Filmsequenz einen Eindruck von Ihrem verwüsteten Land verschaffen.



Noch ahnen die Erdenbürger nichts von dem bevorstehenden Meteoriteneinschlag...



Gebäude und Einheiten von Rising Lands wurden im Fantasy-Stil gestaltet.

Rising Lands bietet sich Ihnen in einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten dar – ca. 90% des Bildschirms werden dabei dank eines sehr funktionellen Interfaces vom eigentlichen (bis zu 180 Screens umfassenden) Spielfeld eingenommen. Mehr als 20 verschiedene Gebäude und Einheiten stehen Ihnen in den voraussichtlich 30 Missionen zur Verfügung, und ein Multiplayer-Modus erlaubt Clan-Fehden zwischen bis zu vier Spielern. Microids Kampfansage an WarCraft 2 soll ab November verfügbar sein.

Herbert Aichinger



Dank des großen Kartenausschnitts bleibt auch in hitzigen Kampfszenen stets eine gute Übersicht gewährleistet.

Voraussichtlich:	Pentium 75, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB, DirectX		
Multiplayer:	bis vier Spieler im Netz	Sprache:	deutsch
Hersteller:	Microids/Bomico	Erscheint:	November 1997

☐ Action ☐ Rätsel ☒ Strategie ☐ Wirtschaft

Mensch, Du kriegst was geschenkt!

Media Studio ✓
+ iPhoto Express ✓
+ VDOPhone ✓
+ MPEG-1 Encoder ✓
+ Rainbow Runner ✓
DM 499,-

MATROX
RAINBOW Runner
STUDIO

Die All-in-One-Solution für MJPEG Video Editing, Video Conferencing, Hardware MPEG Playback, PC-to-TV & Video Capture inklusive ...

1. Ulead Media Studio für Videoschnitt



2. Ulead iPhoto Express für Bildbearbeitung



3. VDOPhone von VDOnet für Video Conferencing



4. Ulead MPEG-1 Encoder zum Erstellen eigener MPEG-Clips



Matrox Rainbow Runner Studio: Das Multimedia Upgrade Modul für Matrox Mystique und Matrox Mystique 220 zum Preis von DM 499,-
(unverbindliche Preisempfehlung)

matrox

Distributoren: Deutschland: Actebis GmbH & Co 02921-99-0, Computer 2000 GmbH 089-74 94-0, Macrotron AG 089-420 80, Raab Karcher GmbH 02153-733-0, Schweiz: Excom AG 01-782 21 11, Österreich: Hayward 0662-85 87-0, **Matrox GmbH:** Tel.: 089-614 47 40, Fax: 089-614 97 43, Vertriebs-Infoline: 089-61 44 74 44

Lords of Magic • Strategie

MAGISCHE MOMENTE

Der Genremix Lords of the Realm 2 konnte durch simples Gameplay, realistische Wirtschaftskomponenten und Schlachten in Echtzeit erstaunliche Erfolge verbuchen. Abgesehen von den leicht ähnlichen Spielinhalten ist Lords of Magic aber ein völlig neues Spiel, das mit seinem Vorgänger nur noch wenig gemein hat. Die Unterschiede beschränken sich also keineswegs nur auf die Story.



In der Fantasy-Welt Urak hielten sich bis vor kurzem die guten und die bösen Kräfte die Waage. Das Leben war außer einigen kleinen Scharmützeln friedlich, zumindest bis der dunkle Lord Balkoth zufällig ein mächtiges Artefakt aufspürte und für seine Zwecke mißbrauchte. Durch ein Bündnis mit den Barbaren gelang es Balkoth bereits, große Teile Uraks zu erobern und das Gleichgewicht zu zerstören. Elfen, Zwerge, Gnome und Feen müssen trotz ihrer Rassendifferenzen zusammenarbeiten, um der Gefahr zu begegnen. Als Spieler haben Sie die freie Wahl zwischen den beiden Seiten und demnach unterschiedliche Ziele. Als Balkoth muß jeglicher Widerstand gebrochen und ganz Urak unterworfen werden, während die freien Rassen nur das ehemalige Gleichgewicht wiederherstellen sollen.



Echtzeit-Runden

Der besondere Vorzug der Serie ist sicherlich die Kombination aus rundenbasierter Strategie und Echtzeit. Während man sich für den administrativen Wirtschaftsteil bequem Zeit lassen kann, laufen die Schlachten in Echtzeit ab und erfordern schnelle Reaktionen. In Lords of the Realm 2 waren beide Teile so simpel gehalten, daß sowohl actionorientierte Taktiker als auch gemächliche Strategen den jeweils ungewohnten Part ebenfalls ohne Probleme meistern konnten. Das war sicherlich ein Vorteil, schränkte aber auch die Spieltiefe nicht unwesentlich ein. In Lords of Magic wurden in beide Komponenten extrem viele neue Features gepackt. Sicherlich wird das Spiel dadurch etwas schwieriger, aber eben auch vielseitiger.



Durch die hohe Auflösung sind auch noch Kleinigkeiten wie einzelne Felder zu erkennen.



Im Turm der Magier werden die neuen Zauber von den dort abgestellten Helden erforscht.



Die Städte der verschiedenen Rassen unterscheiden sich schon optisch sehr extrem. Gleiches gilt für die Fähigkeiten der Rasse.


Zu den verfügbaren Rassen gehören auch Dunkelelfen, wie dieser Echsenreiter beweist.



Zu jedem Gebäude läßt sich ein Statusbericht abrufen. Der vorgeschobene Turm rechts schützt die Stadt links oben vor Angriffen über die Landzunge, so daß man in Ruhe Truppen sammeln kann.

Fantasy-Sim

Im Gegensatz zum Vorgänger lassen sich in Lords of Magic nicht nur bestehende Siedlungen vergrößern und wirtschaftlich interessanter gestalten. Hier dürfen komplett neue Städte gegründet werden, wodurch viel größere Reiche entstehen. Landwirtschaft, Minen, Holzfäller und Steinbrüche sind bereits bekannt. Lords of Magic wird außerdem unterschiedliche Magieschulen und Zaubersprüche enthalten, die vor dem ersten Einsatz erforscht sein wollen. Gleiches gilt auch für die anderen Klassen. So benötigen Krieger beispielsweise eine Kaserne. Natürlich ist die Landkarte zehnmal größer, dreidimensional, läßt sich in mehreren Stufen zoomen und beeinflußt je nach Steigung und Terrain die Fortbewegung der Einheiten. Wie in Lords of the Realm wird das Ziel einer Armee durch die obligatorische „Hühnerspur" festgehalten.

Spezialanfertigung

Gab es bei Lords of the Realm 2 eine richtige Kampagne, wird in Lords of Magic vermutlich wieder das Custom-Spiel im Vordergrund stehen. Trotz 3D-Karte läßt sich zufällig eine Welt generieren. Angeblich soll sogar ein Editor mitgeliefert werden. Ob man mit dem dann wirklich eigene Karten und Szenarien selbst erstellen oder nur Gebäude und Dungeons versetzen kann, ist noch nicht bekannt. In jedem Fall darf man sich auf einen würdigen Nachfolger freuen, der nicht nur kleinere Verbesserungen bietet, sondern ein komplett neues Konzept.

Alexander Geltenpoth


Die Grafik ist sehr detailliert. Viele Gebäude in der Stadt der Nekromancer sehen aus wie riesige Totenschädel.

SCHLACHTFELDER

In der mittelalterlichen Welt von Lords of the Realm gab es natürlich keine Magie, keine Zauberer und keine Kleriker. Ganz anders in Lords of Magic: Eine ganze Palette unterschiedlicher Magiebereiche steht zur Auswahl, ähnlich wie man das schon in Master of Magic kennenlernen konnte. Dementsprechend komplizierter ist der Echtzeitkampf, weil die Steuerung der Magier nicht ganz so simpel ausfällt wie bei gewöhnlichen Truppen. Neu sind außerdem fliegende Einheiten und Helden, die mit der Zeit an Erfahrung gewinnen. Sogar der höchste Anführer, man selbst, kann in den Gefechten mitmischen. Im Endeffekt gehen die Schlachtsequenzen damit deutlich in Richtung WarCraft 2. Um noch mehr taktische Tiefe einzubinden, spielt das Terrain eine wichtige Rolle. Abgesehen von unterschiedlicher Bodenbeschaffenheit und größeren Hindernissen gibt es, wie sollte es anders sein, Höhenunterschiede. Die Topographie wird bei Lords of Magic wie in Total Annihilation dargestellt und gehandhabt. Kurz gesagt, das Ganze ist hitverdächtig, auch wenn die Grafikqualität noch nicht ganz mit den Topspielen mithalten kann.





Voraussichtlich:	Pentium 75, 16 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA; SB
Multiplayer:	4 Spieler Netz, Internet
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Impressions/Sierra
Erscheint:	Dezember 1997

[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [X] Wirtschaft

Quest for Glory V: Dragon Fire • Adventure-Rollenspiel

PUBLIC DEMAND

Lange Zeit sah es so aus, als ob das 1993 erschienene Shadows of Darkness der letzte Teil der altehrwürdigen Quest for Glory-Reihe bleiben würde. Doch das hartnäckige Drängen der Fans bewog Sierra nun letztendlich doch dazu, Lori Ann und Corey Cole mit der Arbeit an Quest for Glory V: Dragon Fire zu betrauen.



Anders als in den Vorgängern ist die Kamera in Quest for Glory V nicht statisch, sondern folgt den Bewegungen des Helden.

Die Wurzeln von Dragon Fire liegen bereits Jahre zurück, aber als die Verkäufe von Shadows of Darkness zunächst nicht die Erwartungen von Sierra erfüllten, wurde das Projekt auf Eis gelegt – vielleicht zu dessen Vorteil, denn die Designer können heute nicht nur auf 3D-Karten, Voxeltechnologie und 3D-Stereo-Sound in CD-Qualität zurückgreifen, sondern auch die Multiplayer-Möglichkeiten von Modems, Netzwerken und Internet nutzen. Demnach wird Quest for Glory V gegenüber seinen vier Vorgängern einen ähnlich revolutionären Schritt nach vorne bedeuten wie Mask of Eternity für die King's Quest-Reihe: Das Spiel wartet mit frei begehbaren, vorgerenderten Panorama-Landschaften, verschiedenen, wählbaren Perspektiven und einem Multiplayer-Modus auf, in dem voraussichtlich 2 bis 3 Spieler mit- oder gegeneinander antreten können.

Alte Bekannte

Am grundlegenden Spielprinzip hat sich jedoch nichts geändert – Dragon Fire stellt wie seine Vorläufer eine Mischung aus Adventure, Action- und Rollenspiel dar, die in der Fantasy-Welt von Silmaria angesiedelt ist. Diesmal wird das Land nach der Ermordung des Herrschers von zahlreichen Katastrophen heimgesucht, und eine Prophezeiung besagt, daß ein Drache Silmaria schließlich mit seinem Feuer vernichten würde, wenn ihm nicht ein starker Held vorher den Garaus macht. Wieder haben Sie am Anfang die Wahl zwischen mehreren Charakteren: Je nach Vorliebe können Sie sich als Krieger, Magier oder Dieb ins Drachentöter-Abenteuer stürzen, was natürlich Vorgehensweise und Spielverlauf beeinflußt. Wenn Sie es in Silmaria bis zum König bringen wollen, müssen Sie insgesamt sieben Riten absolvieren – ob Sie dazu die Gelegenheit haben, hängt von den Fortschritten Ihrer Kontrahenten ab, die parallel genau das gleiche Ziel verfolgen. Unterwegs treffen Sie übrigens auf eine Reihe von Charakteren, die Quest for Glory-Veteranen bereits gut bekannt sein dürften: Es gibt u. a. ein Wiedersehen mit Rakeesh, Erasmus und Elsa von Spielburg.

Herbert Aichinger

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, SB, 3D-Beschleuniger-Support
Multiplayer:	2 - 3 Sp Mod., LAN, Int. — Sprache: deutsch
Hersteller:	Sierra — Erscheint: Februar 1998

☐ Action ☒ Rätsel ☐ Strategie ☐ Wirtschaft



In Silmaria können Sie selbstverständlich auch die Häuser betreten und sich beispielsweise in der Kneipe bei einem Bier stärken.



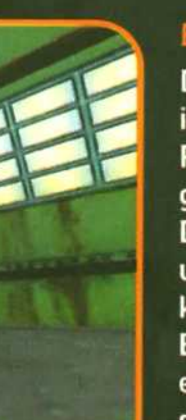
Die Fantasy-Welt von Quest for Glory V ist sehr weitläufig, und so werden Sie eine Weile brauchen, bis Sie alle Winkel erforscht haben.





DAS 3D-ACTION-DREAM-TEAM

Die Shootingstars am Action-Himmel, Valve™ Software, zeichnen u.a. für die bekanntesten Ego-Shooter der legendären "id"- und "3D Realms"-Labels verantwortlich. Die Actionfanatiker versprechen diesmal ein völlig neues Konzept, daß Spieler in aller Welt hemmungslos begeistern wird!



EIN REVOLUTIONÄRES ANIMATIONS-SYSTEM

Dank des einmaligen Skellet-Animationssystems wüten in HALF-LIFE dreidimensionale Monster mit über 6.000 Polygonen - während der heutige 3D-Durchschnitt gerade mal mit 500 auskommen muß.
Diese Technologie erlaubt konkurrenzlos flüssige und komplexe Bewegungen. Beispielsweise können angreifende Monster Sie ständig im Blickfeld haben oder feindliche Roboter mit einem Sprung in Deckung gehen und gleichzeitig auf Sie feuern.

HALBWERTSZEIT

Erhältlich ab November 1997



http://www.sierra.de



STATE-OF-THE-ART-SPECIAL-EFFECTS

Die 16bit-Farben, die metallischen Chromtexturen, Multicolor-Lichteffekte, Transparenzen und Nebelschwaden generieren eine einmalig schaurig-schöne Atmosphäre.
Und dafür brauchen Sie noch nicht einmal spezielle Grafikhardware - wenngleich HALF-LIFE selbstverständlich MMX und Direct 3D-Beschleunigerkarten atemberaubend unterstützt.

Close Combat 2 • Echtzeitstrategie

HISTORISCH

Age of Empires, Dungeon Keeper, Myth – dreimal Echtzeitstrategie, drei innovative und grundverschiedene Spiele. Es ist also gar kein Problem, ein Spiel in dem heißumkämpften Genre zu programmieren, ohne von bestehenden Produkten zu kopieren, wie Microsoft auch mit Close Combat 2 beweist.

Wie wirklichkeitsnah muß ein Echtzeitstrategiespiel sein? Wenn man ein Spiel wie Dungeon Keeper ansieht: gar nicht. Von Microsoft kommt nun mit Close Combat 2 – Die Brücke von Arnheim das Gegenteil. Als Hintergrund dient eine Reihe von Schlachten, die zur Operation Marketgarden gehören. Eine Offensive soll die nächsten strategischen Schlüsselpositionen sichern. Die berühmte Schlacht wurde schon mit Starbesetzung verfilmt und dürfte jedermann bekannt sein. In Close Combat 2 lassen sich diese Begebenheiten nachspielen und eventuell durch geschicktes Taktieren sogar leicht verändern.

Slow Motion

Sämtliche Einheiten und deren Fähigkeiten wurden möglichst wirklichkeitsgetreu übernommen. Während es in rundenbasierenden Strategiespielen schon etliche Modelle für reale Schlachten gibt, hat sich noch niemand an einer – sicherlich populäreren – Echtzeitvariante versucht. Warum? Historische Strategiespiele besitzen ausnahmslos eine extreme taktische Tiefe. Unter Zeitdruck läßt sich dieses hohe strategische Niveau aber kaum erreichen. Mit Close Combat 2 versucht Microsoft also das schier Unmögliche und hat Erfolg. Das Resultat ist aber kein gewöhnliches Echtzeitstrategiespiel mehr. Am ehesten ist es mit Command & Conquer unter langsamster Spielgeschwindigkeit vergleichbar – von actiongeladener Echtzeitstrategie kann keine Rede sein.

Revoluzzer

Close Combat 2 verwendet genausowenig wie Dungeon Keeper die Standardsteuerung. Das merken Sie spätestens, wenn Sie versuchen, eine Reihe Einheiten zu gruppieren und in Bewegung zu setzen. Sämtliche Befehle richten sich immer nur an eine einzelne Einheit. Eine wirtschaftliche Komponente existiert logischerweise nicht. Die Menüleiste bietet demnach ausreichend Platz, um die Eigenheiten der aktivierten Truppe detailliert darzustellen. Munition, Schäden, Verletzungen usw. werden berücksichtigt. Um einer Einheit einen Marsch- oder Angriffsbefehl zu geben, muß ein Extrafenster durch einen Klick auf die Einheit geöffnet werden. Das Ganze dauert natürlich eine Weile, ist aber dank der langsam verstreichenden Zeit kein Problem.

Real

Die hochauflösende, detaillierte Grafik läßt sich in mehreren Stufen zoomen. So kann einerseits leicht eine allgemeine Strategie sowie eine explizite Taktik verwirklicht werden. Es wurde auch auf Verzierungen wie Pulverdampf, MG-Geknatter und Mündungsfeuer geachtet. Da die Schußlinien nicht klar ersichtlich sind, werden diese durch rote Linien kurzzeitig eingeblendet. Wichtige strategische Elemente wie Deckung, Sichtlinie, Schußlinie und Rauchgranaten sind selbstverständlich ebenfalls implementiert.

Alexander Geltenpoth


Gebäude, Bäume und Schützengräben bieten Deckung. Über freies Feld eine gegnerische Stellung zu stürmen grenzt an Selbstmord.


Erst in der höchsten Zoomstufe werden kleine Details sichtbar.


Unten rechts sind der Radar und eine Vergrößerung eingeblendet.



Bombenkrater und Pulverdampf dienen nicht nur zur Verzierung. Der andauernde Beschuß der eigenen Einheiten zermürbt die Moral.

Voraussichtlich:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	2 Sp. Modem, Netzw
Sprache:	deutsch
Hersteller:	Atomic Games/Microsoft
Erscheint:	November 1997

[X] Action [ ] Rätsel [X] Strategie [ ] Wirtschaft

SOFT PRICE
GAME KLASSIKER ZU IRREN PREISEN

erwischt sie alle!

29,95*
Die Fugger II
Eine der erfolgreichsten Wirtschaftssimulationen des vergangenen Jahres und ein echter Chart-Stürmer!

Wenn zwischen Big Boss und der fleißigen Berta der Kampf um die Haus-Meisterschaft entbrennt, dann bestimmt bei einem SOFT PRICE-Klassiker. Die Chart-Stürmer gibt es jetzt für jede Gehaltsklasse erschwinglich zum sagenhaft soften Preis. Und wie immer gilt: Alles Originalspiele und in Deutsch. Leicht erkenntlich am SOFT PRICE-Sticker. Egal ob Strategie, Action oder Adventure, jeder findet sein Lieblings-Genre. Also: Gutes Betriebsklima erwünscht? Für Berta und ihren Chef gibt's da nur ein Rezept: SOFT PRICE.

29,95*
Simon The Sorcerer I und II
Das beliebte Kult-Adventure jetzt im Doppelpack.

29,95*
Monty Python Die Ritter der Kokosnuss
Schwärzester, britischer Humor! Das preisgekrönte Spiel zum Film.

29,95*

Pro-Pinball The Web
Das ist DIE Flipper-Simulation! Spielhallen-Feeling pur!



39,95*

Super EF 2000
Die Win 95-Version der legendären Kampfflugsimulation TFX: EF 2000

49,95*

Trivial Pursuit
Das kultige Gesellschaftsspiel auf CD-ROM: mehr als 1000 Fragen und Antworten, jeweils mit einem Videoclip begleitet.

39,95*

Warcraft II – Tides of Darkness
Der Echtzeit-Strategie-Klassiker im Fantasy-Gewand.

39,95*

Zork Nemesis
Das multimediale Adventure-Spektakel und eine der besten 3D-Spielewelten, die je geschaffen wurde.





Im Exklusiv-Vertrieb von:



http://www.bomico.de

* unverbindliche Preisempfehlung

JSF – PROFESSIONELLE FLUGSIMULATION AUF PC-BASIS

- Virtuelles Cockpit mit aktiven Instrumenten
- Große Anzahl primärer und sekundärer Ziele
- Missions-Interface zur Umsetzung eigener Strategien
- Erstmalig simulierte Flugzeugtypen und Waffensysteme
- 4 actionreiche Szenarien mit 10 Millionen Quadratmeilen Kampfgebiet
- JSF landscape technology™ zur pixelfreien Darstellung der Terrain-Texturen



„Dank unterschiedlicher Texturensätze und Mip-Mapping sieht das Terrain aus allen Entfernungen und Höhen bestechend gut aus. Per Software wird ein graphischer Standard erreicht, den andere nicht einmal mittels Beschleunigerkarten realisieren können."

Power Play 11/97

„Spielerisch gehört JSF in die Eliteklasse, grafisch kann kein anderer Flugi mithalten ..."

PC Action 10/97, Wertung 82%



IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft

e-Mail: redaktion@pcaction.de

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Kramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs
Christoph Holowaty,
Christian Müller

Leitende Redakteure
Christian Bigge, Alexander Geltenpoth, Christian Müller (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Redaktion
Herbert Aichinger, Harald Fränkel

Redaktion Hardware
Thilo Bayer

USA-Korrespondentin
Linda Scherer

Redaktion CD-ROM
Alexander Geltenpoth

Bildredaktion
Richard Schöller

Textkorrektur
Margit Koch

Freie Mitarbeiter
Steffen Dralle (sd), Lars Geiger (lg), André Geller (ang), Thomas Gerhardt (tg), Peter Gunn (pg), Raymond Kook (rk), Uwe Schmidt (us), Thorsten Seiffert (ts), Uwe Symanek (usk), Klaus Vill (kv), Andrea von der Ohe (avo), Stefan Weiß (sw)

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Werbeleiterin
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter
Michael Schraut

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Titel PC Action: © Virgin/Westwood

Abonnement
PC Action kostet im Jahres-Abonnement mit CD-ROM DM 89,- und mit Vollversion DM 168,-.

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
PC Action CD ÖS 690
PC Action Plus ÖS 1308
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300
A-5081 Anif
Tel: 06246-882-0
Fax: 06246-882-259

Der gesamten Auflage liegt die redaktionelle Beilage „Star Wars Monopoly" bei.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Telefax: 0911/2872-240

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74 • 47058 Duisburg
Telefax: 0203/30511-555

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11, gültig ab Oktober 1997

Telefonkontakt für Anzeigenkunden
(Leserfragen können hier leider nicht beantwortet werden): **0911 -2872-140**

Die PC Action 1/98 erscheint am 17. Dezember 1997

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage III. Quartal 1997 148.228 Exemplare

PC ACTION SPIELETESTS

DIE GOLDENE CD-ROM



Bemerkenswerten Spielen verleihen wir die Auszeichnung PC Action Gold. Sie ist nicht unmittelbar an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus. Mit einem Satz: Bei einem derart ausgezeichneten Spiel dürfen Sie ohne zu zögern zugreifen.

DAS TESTURTEIL

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt. Christian M. beschäftigt sich mit Actionspielen und Simulationen. Christian B. läßt kein Sport- oder Rennspiel liegen und vertieft sich in Wi-Sims. Herbert liebt Adventures und Strategiespiele, und Alex scheint als Taktiker geboren und verfaßte und übersetzte bereits einige Rollenspiele. Harald schließlich schnappt sich Sport-, Renn- und Actionspiele. Die Gesamtwertung, ein Urteil der Redaktion, wird von uns in einer Konferenz festgelegt, wobei dem Haupttester die Vorgabe der Tendenz obliegt. Gewertet wird immer „im Genre", d. h. Spiele werden aufgrund ihrer Thematik miteinander verglichen.

UNTER DER LUPE: F1 RACING SIMULATION

Christian M.:
Da werden Männerträume wahr! Ubi Soft hat es wirklich geschafft, die Geschwindigkeit eines F1-Boliden auf den Monitor zu bringen, und das bei voller Realitätsnähe des Fahrverhaltens. Wenigstens habe ich in meinem Wagen noch „Force Feedback", sonst würde ich den gleich in die Tonne treten.

Christian B.:
Von wegen Winterpause, die Formel 1-Saison startet jetzt erst richtig durch. State-of-the-Art Technik bei voller Simulationstiefe, so was hat die Motorsport-Welt noch nicht gesehen. Wer ein komplettes Rennen bei vollem Realismus ohne Dreher übersteht, kann ruhig mal bei Ferrari um einen Job betteln.

Alex:
Alle kramen hektisch in ihren Schränken und wühlen nach den eingemotteten Lenkrädern. F1 Racing Simulation ist eingetroffen. Es gibt nichts schöneres, als seine Mitspieler im Netzwerk zu überholen oder notfalls zu rammen. Wenn, dann aber gleich so, daß sicher beide ausfallen...

Herbert:
Obwohl ich sonst mit Rennspielen wirklich nicht das geringste am Hut habe, könnte ich bei einem Blick auf Herrn Bigges Monitor im Fall von F1 Racing Simulation ausnahmsweise einmal schwach werden: eine Optik wie in der Fernsehübertragung – einfach phänomenal!

Harald
Endlich können sich Schumi-Fans per PC für die Schmach rächen, die ihr Idol vor wenigen Wochen erlitten hat, und zwar unter superrealistischen Bedingungen. Zu der perfekten Grafikpracht gesellen sich die tolle Spielbarkeit und die traumhaften Soundeffekte – ich liebe das Qualmen von durchdrehenden Reifen und das Krachen des Getriebes! Wer noch keine 3Dfx-Karte besitzt, hat mit dem Erscheinen der F1 Racing Simulation einen echten Grund, seine letzten Kröten zusammenzukratzen. Dann kommt er auch ohne Winterreifen gut durch die kalte Jahreszeit.



Deutlich sind die Gischtfontänen zu sehen, die die Fahrzeuge bei wachsendem Tempo in Regenrennen hinter sich herziehen.



Selbst bei solchen Ausritten können geübtere Piloten durch rechtzeitiges Gegenlenken oft noch das schlimmste verhindern.

F1 Racing Simulation • Rennspiel/Simulation

RACHEAKT



Crash in Montreal. Die Bremsspuren bleiben das gesamte Rennen über sichtbar. Beim gelben Jordan ist bereits der Heckspoiler angebrochen.



Auweia! Selbst das Wagenverhalten bei Frontalzusammenstößen mit Tempo 200 wurde vorab von den Renault-Computern analysiert.

PC ACTION GOLD

Ungeheuerlich! Erst klaut dieser Jacques Villeneuve unserem Schumi den WM-Titel, und dann verweigert der freche Kanadier auch noch seinen Auftritt im digitalen Formel 1-Ereignis des Jahres. Doch Rache ist süß – und wie süß diese Rache mit Ubi Softs Blockbuster schmeckt, hatten wir im Vorfeld der Veröffentlichung kaum zu hoffen gewagt.

Das treffendste Indiz für ein herausragendes Spieleereignis liefern nicht selten die eigenen Kollegen. Wenn selbst puzzlefanatische Naturen und hochdekorierte Strategen sich unabhängig voneinander auf die letzten Lenkrad-Reserven der Redaktion stürzen und sich um eine goldene CD balgen wie Kleinstkinder um Eimer und Schäufelchen, dann muß ein besonderes Stück Software seinen triumphalen Einzug gehalten haben. Ohne Zweifel: Ubi Softs F1 Racing Simulation (F1RS) ist so ein Fall.

Easy going?

Bisher hieß es bei Rennspielen meistens Hopfen oder Malz, knallharte Simulation oder simpler gestrickte Arcade-Raserei. Lediglich Psygnosis glückte mit Formel 1 ein Husarenritt zwischen beiden Extremen, auch wenn Hardcore-Simulanten aufgrund des leicht vereinfachten Fahrmodells hochmütig die Nase rümpften. Die F1 Racing Simulation wildert trotz des wahrscheinlich größtmöglichen Realismus (geht denn noch mehr?) sogar in Psygnosis' Arcade-Referenzen herum. Durch zwei 3rd Person-Perspektiven und eine Vielzahl an Fahrhilfen können nämlich selbst passionierte Fahrradfahrer einen Formel 1-Boliden einigermaßen gepflegt über die Ubi Soft-Pisten treiben. Sollte Sie das aber nicht interessieren, dann vergessen Sie's einfach! Dank der Zusammenarbeit mit dem Renault-Rennstall (Williams und Bennetton) pustet die Simulationstiefe der F1RS sogar Grand Prix 2 von MicroProse locker vom Hocker.

Na warte, Jacques!

Erstmals bei einem PC-Spiel werden Sie hier mit den Originaldaten der 1996er Saison beglückt. Zwar bedeutet das den Verzicht auf Ralf Schumacher, und auch Herr Frentzen muß noch im Sauber-Ford Platz nehmen, aber immerhin sitzt Schumi 1 schon im roten Renner. Auch der Nürburgring ist als zweite deutsche Strecke mit von der Partie, zusammen mit den 15 anderen, in der Regel bekannten Rundkursen. An die Stelle von Villeneuve tritt der mysteriöse „Driver X", was einen einfachen Grund hat: Der Kanadier hat einen eigenen Promotion-Vertrag und war Ubi Soft schlichtweg zu teuer. Macht aber nichts, denn schon nach kurzer Spielzeit weiß man, wohin das kostbare Entwicklergeld geflossen ist. Renault-Simulationsexperte Christophe Gandon und Motoren-Ingenieur Christian Blum haben ganze Arbeit geleistet und zusammen mit den französischen Programmierern das perfekteste Formel 1-Fahrmodell auf die Beine gestellt, das bisher das Antlitz eines PC-Monitors zierte.

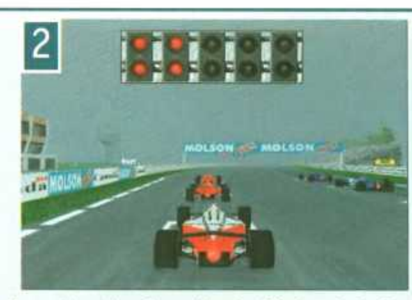
Sensibelchen

Bei allen eingeschalteten Optionen steuert sich Ihr PS-Monster

PERSPEKTIVEN

Ganz simulationsuntypisch läßt Ubi Soft Sie wahlweise auch aus der 3rd-Person-Perspektive hinters Steuer. Damit setzt die F1RS eine deutliche Duftmarke in Richtung Formel 1 ´98 von Psygnosis, denn mit aktivierten Fahrhilfen braucht sich die Racing Simulation in keinster Weise vor Arcade-Spielen zu verstecken.







Die Cockpitansicht (1) ist für viele Rennfreaks das einzig Wahre! Außerdem hat man alle Anzeigen stets im Blickfeld. Die zweite Actionkamera (2) befindet sich direkt hinter dem Heckflügel. Vorteil: Sie können bei drohenden Rutschern sofort reagieren. Die dritte Kamera (3) wurde etwas höher montiert, dadurch sehen Sie mehr von der Strecke und können sich eher auf Gefahrensituationen vorbereiten – auch nicht schlecht!



Vor dem Rennbeginn fährt die Kamera noch einmal die aufgereihten Boliden ab, und die Startaufstellung wird eingeblendet.



In der Boxengasse werden nicht nur Reifen gewechselt, auch kleinere Reparaturen führen die Mechaniker herrlich animiert und ohne Murren aus.

in etwa so wie ein rohes Ei. Lassen Sie im zweiten Gang den Fuß zu ruckartig gen Bodenblech schnacken, erzeugen Ihre Hinterradwalzen weiße Rauchschwaden, und das Heck wird unweigerlich ausbrechen. Blockiert durch zu heftiges Heranbremsen an eine Kurve das Vorderrad länger, können Sie erneut die Strecke aus der Geisterfahrer-Perspektive begutachten. Selbst die kleinste Kollision mit einem Konkurrenten verursacht bei regennasser Fahrbahn (Wetteränderungen während des Rennens möglich!) mit großer Wahrscheinlichkeit einen Dreher. Die F1RS belohnt keine Draufgänger mit Bestzeiten, nur wer die richtige Mischung aus Aggressivität und Kontrolle findet, wird bei höchster Schwierigkeit mehr als zwei Runden auf einem der Kurse ohne Unfälle überstehen. Letztere ziehen nicht selten Fahrzeugschäden nach sich, und auch diese werden vom Programm mit der bisher größtmöglichen Sorgfalt simuliert. Fast scheint es, als hätte sich Ukyo Katayama freiwillig in der letzten Saison als Crash Test Dummy für Ubi Softs telemetrische Datenerfassung zur Verfügung gestellt. Tatsächlich wurden Extremsituationen natürlich virtuell am Renault-Rechner durchexerziert. Die Detailbessenheit der Franzosen kannte dabei indes keinerlei Grenzen. Bei einem leicht gelockerten Heckflügel verzieht Ihr Bolide anders als gänzlich ohne den nützlichen Windabweiser, ein Fahrzeug mit Plattfuß reagiert anders als ein Wagen mit

DER FORMEL 1-FEATURE-VERGLEICH

Welches Formel 1-Spektakel hätten's denn gerne? Wir haben für Sie in der nachfolgenden Tabelle mit den wichtigsten Optionen die drei besten Spiele rund um den High Speed-Zirkus gegenübergestellt:








	Grand Prix 2	Formel 1	F1 Racing Simulation
Hardware für optimale Performance	*P133, 16 MB RAM, 2fach-CD-ROM*	*P166, 32 MB RAM, 4fach-CD-ROM, 3Dfx-Karte*	*P200 MMX, 32 MB RAM, 4fach-CD-ROM, 3Dfx-Karte*
Darstellung	*640x480, 256 Farben*	*640x480, 65.000 Farben*	*640x480, 65.000 Farben*
Sound	*SB*	*SB, CD-Audio, Dolby-Surround, Q-Sound*	*SB, CD-Audio, Dolby-Surround, ProLogic 3D-Sound*
Renn-Kommentar	*–*	*in fünf Sprachen*	*kurze Sprecheransagen, Boxenfunk, kein Kommentar*
Multiplayer	*0-Modem, 26 Spieler an einem PC*	*Splitscreen*	*8 Spieler Netzwerk*
Original-Strecken	*16*	*17*	*16*
Lizenz	*94er Saison*	*95er Saison*	*96er Saison ohne Villeneuve*
Fahr-Perspektiven	*1*	*6*	*3*
Setup	*sehr realistisches GP-Setup*	*Flügel, Betankung, Schaltung, Steuerhilfen, Schaden*	*extrem realistisches GP-Setup*
Schwierigkeitsgrad	*variabel durch Manövrierhilfen*	*3 Stufen*	*variabel durch Manövrierhilfen*
Replay-Funktion	*ja*	*ja*	*ja*
Rückspiegel	*ja*	*nein*	*ja*
Wettereinflüsse	*nein*	*ja*	*ja, veränderbar*
Spielmodi	*Einzelrennen oder Saison*	*Grand Prix/Arcade, Einzelrennen, Saison, Leiter-Modus, Duell*	*Fahrertraining, Einzelrennen, Zeitfahren, norm. o. individ. Saison*
Fahrverhalten	*realistisch*	*vereinfacht*	*extrem realistisch oder vereinfacht*
Schwächen	*aus heutiger Sicht die Präsentation und der veraltete Saison-Datensatz*	*keine Cockpit-Perspektive, zu wenig Setup-Möglichkeiten*	*kleinere Synchro-Fehler im Netzwerk*



Sobald ein Ausrutscher zu vermelden ist, stehen mehrere Streckenposten wild winkend am Fahrbahnrand.



Wieder einmal ist Monaco am aufregendsten ausgefallen. Rund vier Monate hat die grafische Detailarbeit allein für diese Strecke in Anspruch genommen.

gebrochener Radaufhängung, und härter eingestellte Federbeine lassen sich weitaus weniger gefügig über hohe Curbs manövrieren, garantieren aber eine stabilere Kurvenlage. Den physikalischen Gesetzmäßigkeiten heckgetriebener Vehikel können Sie sich in den Setup-Screens (siehe Kasten) erbarmungslos hingeben, jede Veränderung bewirkt mit Sicherheit ein leicht unterschiedliches Fahrverhalten.

Sie können auch anders...

Nach so viel Einschüchterung muß jetzt natürlich die Entwarnung folgen. Keine Sorge, wenn Sie nicht in den nächsten Wochen auf einen noch freien Platz in einem richtigen F1-Cockpit schielen, müssen Sie sich den ultimativen Realismus-Kick nicht geben. Zahllose Fahrhilfen wie die Anti-Schlupfkontrolle, ABS oder die Auto-Bremse erleichtern den Einstieg in das Programm. Wem das noch nicht langt, der kann sogar in die virtuelle Fahrschule einsteigen. Abstufungen des Schwierigkeitsgrades sind in allen Spielmodi möglich, selbst in kompletten Weltmeisterschafts-Saisons, die Sie auch individuell zusammenstellen können. Spaßig sind Zeitläufe gegen Ihr eigenes Ghost-Fahrzeug, Einzelrennen mit oder ohne Qualifikations-Training gehören selbstverständlich zum Standard. Die Computergegner, jeder mit individuellem Fahrerprofil ausgestattet, verhalten sich übrigens meistens fair, ziehen sich jedoch auch nicht zurück, wenn Sie die Nase erst einmal vorn haben. Eine allzu rabiate Fahrweise Ihrerseits wird sofort mit einer Stop-and-go-Strafe geahndet, auf Wunsch funktioniert die Einfahrt in die Boxengasse dann automatisch.

VERGLEICH

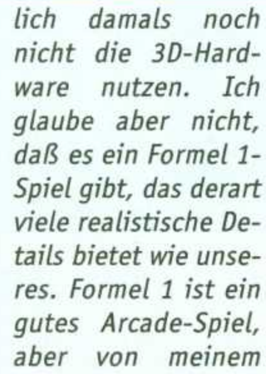
Hui, da kracht's gewaltig im Wertungsgebälk! Ubi Soft rauscht mit Vehemenz auf die Pole Position der Rennsimulationen, was der Konkurrenz wohl weniger schmecken dürfte. Grand Prix 2 ist spätestens jetzt technisch überholt – und erstmals erreicht ein F1-Simulator auch die Spieltiefe des MicroProse-Boliden. Formel 1, wesentlich Arcade-lastiger als die F1RS, wird sogar auf diesem ureigensten Metier geschlagen, denn auch Ubi Softs Rennwagen lassen sich durchaus ohne Rücksicht auf Verluste über die Strecken manövrieren. NASCAR 2 und Power F1 verlieren hier endgültig den Anschluß zur Spitze.

Spiel	Wertung
F1 Racing Simulation	95%
Grand Prix 2 (abgewertet)	86%
Formel 1 (abgewertet)	84%
NASCAR Racing 2 (abgewertet)	70%
Power F1 (abgewertet)	65%

INTERVIEW MIT F1RS-PROJEKTLEITERIN PEGGY DESPLATS

PCA: Wann habt Ihr mit der Entwicklung des Spiels begonnen?

Peggy: *Vor rund zwei Jahren – und wir hatten gar nichts, wirklich gar nichts. Es gab nur die Idee, die beste Formel 1-Simulation zu realisieren. Nach sechs Monaten stand unser erstes Team, ein paar Grafiker, zwei Designer und ein Rennwagen-Spezialist. Die Programierarbeit hat dann ungefähr ein Jahr gedauert.*



PCA: Wenn Du Euer Spiel mit Grand Prix 2 oder Formel 1 vergleichst, wo liegen die Unterschiede?

Peggy: *Oh, GP 2 ist ein wirklich gutes Spiel, aber konnte natürlich damals noch nicht die 3D-Hardware nutzen. Ich glaube aber nicht, daß es ein Formel 1-Spiel gibt, das derart viele realistische Details bietet wie unseres. Formel 1 ist ein gutes Arcade-Spiel, aber von meinem Standpunkt aus keine Simulation.*

PCA: Habt Ihr eigentlich im Vorfeld Reaktionen von echten Fahrern zu F1RS bekommen?

Peggy: *Da gab es tatsächlich zwei Lager. Die älteren Piloten waren skeptisch, weil es sich um ein Computerspiel handelte. Doch einige junge Fahrer waren hellauf begeistert. Andrea Montermini hat mir sogar seine Adresse gegeben, ich soll ihm unbedingt ein fertiges Exemplar schicken.*

PCA: Warum habt Ihr eigentlich Jacques Villeneuve in „Driver X" umgetauft?

Peggy: *Jacques hat noch einen Vertrag mit der Indy Car und nicht mit der Formel 1. Deshalb durften wir seinen Namen nicht verwenden. Wir haben dann mit seinem Manager gesprochen, aber der wollte zuviel Geld. Vielleicht bekommen wir ihn ja im nächsten Jahr, wenn er jetzt das fertige Spiel sieht.*

PCA: Heißt das, Ihr werkelt bereits am Nachfolger?

Peggy: *Ja klar, wenn wir die neue Lizenz von der FOCA bekommen, wollen im nächsten Jahr eine neue Version bringen.*

PCA: Klasse! Was wollt Ihr denn an dieser Version noch verbessern – mal abgesehen von der Lizenz?

Peggy: *Die Direct3D-Version ist noch verbesserungswürdig – und viele Details ebenso. Der Replay-Modus z. B., der ist einfach noch zu langsam, ich glaube, den machen wir noch einmal komplett neu. Das Flaggensystem ist noch nicht vollständig integriert, vielleicht klappt ja auch die Netzwerk-Version für eine komplette Saison, aber das ist noch nicht klar.*

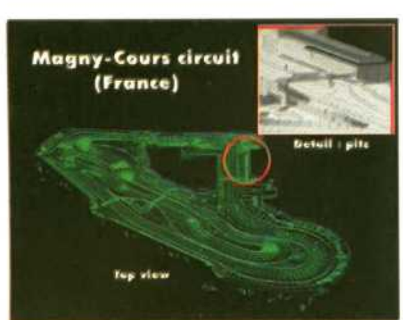
PCA: Peggy, warum müssen sich alle Rennfans F1RS unbedingt kaufen?

Peggy: *Hahaha, weil sie es lieben werden, oder?*

PCA: Genau! Vielen Dank für das Interview!


ECHT-ZEIT

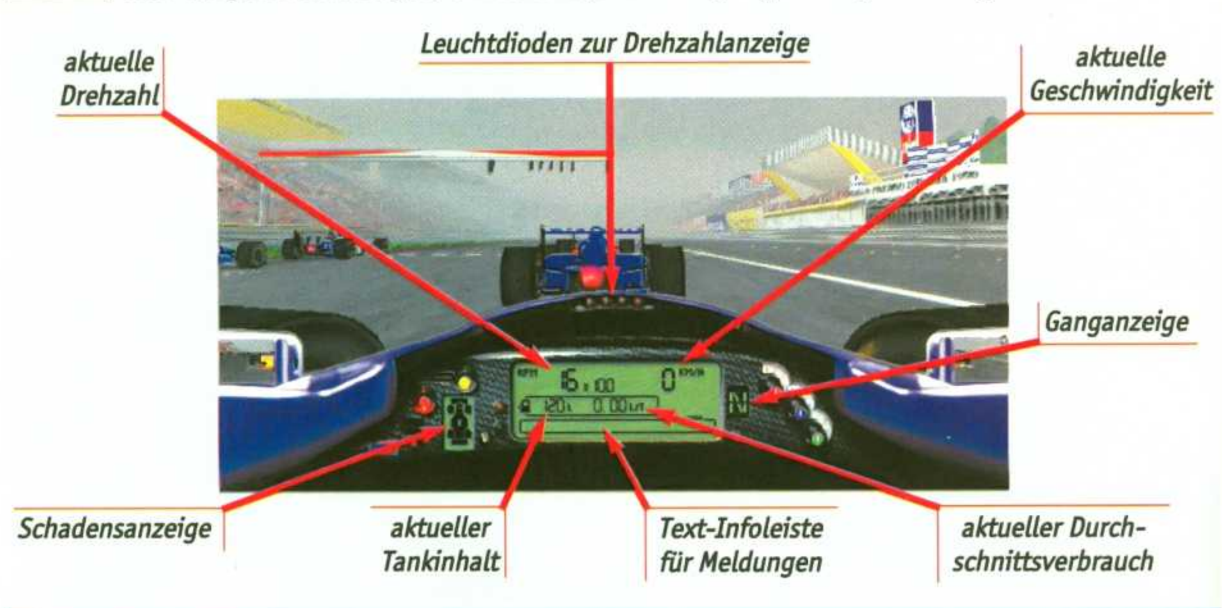




Anhand von Fotos und Streckenplänen wurden Drahtgittermodelle der Kurse erstellt und hinterher mit Texturen beklebt.

DAS COCKPIT

Alles im Blick. Ubi Softs Cockpit läßt keine Wünsche offen. Eine solche Instrumentenfülle ist zwar nicht 100prozentig realistisch, dient aber der Spielbarkeit. Jedes Fahrzeug verfügt zwar über die gleichen Anzeigen, erhielt aber je nach Wagentyp ein eigenes Design.



Aus den Attacken der PC-Fahrer lassen sich indes gute Rückschlüsse auf die streckentypischen Überholzonen ziehen.

Einschalten und wohlfühlen

Stellen Sie sich vor, Sie sitzen im heimischen Plüschsessel und verfolgen eine Formel 1-Übertragung. Stellen Sie sich jetzt vor, daß Sie gar nicht vor der Glotze sitzen, sondern vor dem Monitor, und was Sie dort sehen, ist nicht RTL, sondern die F1RS. Ein Hoch auf die 3D-Karten, eine derart gute Grafikqualität erreichte bisher noch kein anderes Rennspiel. Die 3D-Routinen zu F1RS basieren auf einer Weiterentwicklung der POD-Engine, und auf jedem Meter Piste schlägt erneut die Detailverliebtheit der Franzosen durch, sofern Sie über Power-Hardware verfügen (siehe Kasten). Jede Werbebande, jedes Gebäude ist an seinem Platz. Während der Fahrt sehen Sie den Funkenflug beim Aufsetzen Ihres Renners nach einer Bodenwelle, im Regen spritzt die Gischtwelle meterhoch weg, auf Videoleinwänden am Streckenrand dürfen Sie sich selbst beim Fahren beobachten, und der beißende Rauch nach einem Motorplatzer ist durch die Lens Flare-Effekte fast greifbar. Nicht alle Grafikgags sind jedoch als schnödes Beiwerk einzuordnen. Nach unfreiwilligen Höflichkeitsbesuchen im Kiesbett oder auf der Grasnarbe jenseits des Streckenrandes können Sie deutlich erkennen, wie sich der Dreck auf Ihre heißen Walzen klebt. Nach der Wiederaufnahme des Rennens sollten Sie also die nächsten Kurven etwas vorsichtiger angehen, bis sich der Grip langsam zurückmeldet. Bremsspuren auf der Piste, die nicht von Ihnen verursacht wurden, deuten zumeist eine knifflige Stelle an. Hier hat sich entweder ein Konkurrent verabschiedet, oder ein gescheiterter Überholversuch hinterließ seine Visitenkarte, weshalb Sie natürlich ebenfalls Vorsicht walten lassen sollten. Trotz der enormen Bilderflut vermittelt die F1RS einen guten Geschwindigkeitseindruck, und das bei 640x480 Bildpunkten und 16 Bit Farbtiefe. Die Performance wird zwar zum Teil durch Bitmap-Hintergründe und -Streckenrandobjekte erkauft, wenn Sie richtig schnell unterwegs sind, merken Sie das aber sowieso nicht. Erstaunlich schlicht im Vergleich zur sonstigen Üppigkeit hielt es Ubi Soft mit den Menüs im trendigen Metall-Technik-Outfit. Ein paar Buttons führen zu ein paar Untermenüs – das war's. Hinter der Zurückhaltung steckt jedoch Methode, wie kaum anders zu erwarten war. So gelangen Sie wirklich durch wenige Mausklicks



Sämtliche Menüs der F1 Racing Simulation wurden bewußt schlicht im Technik-Look gehalten und sind dementsprechend einfach zu bedienen.



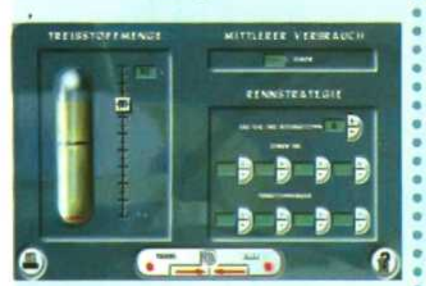
Aus rund 16 spektakulären Blickwinkeln können Sie sich jederzeit jede Szene des Rennens noch einmal ansehen.


KEIN KLON
LEVIATHAN
THE TONE REBELLION

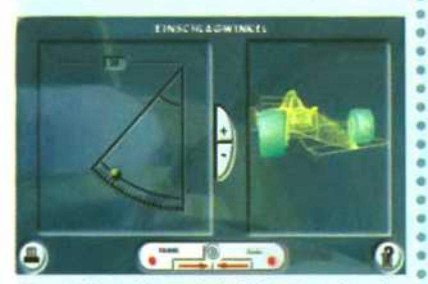
FAHRZEUGSETUPS

Die monatelange Kleinarbeit mit Renault hat sich ausgezahlt. Auch bei den Fahrzeug-Setups erreicht die F1RS einen Realismusgrad wie noch kein anderes Formel 1-Spiel zuvor – und alle Änderungen wirken sich auch direkt auf das Fahrverhalten aus. Unten sehen Sie alle Einstellmöglichkeiten auf einen Blick.

Fahrereinstellungen:



Treibstoffmenge und Boxenstrategie



Max. Einschlagwinkel des Lenkrades



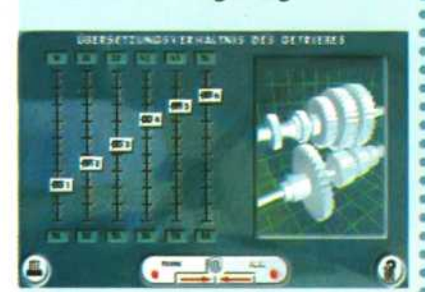
Reifenwahl und Temperaturmessung



Flügeleinstellungen

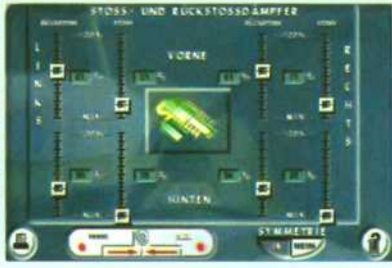


Bremsbalance-Regelung



Getriebe-Übersetzungen

Ingenieureinstellungen:



Stoß- und Rückstoßdämpfer



Festlegung der Bodenfreiheit



Neigungswinkel der Räder



Dämpfer-Stabilität



Federhärte und Drehstabilisatoren



Drehzahlbegrenzung



Ausflüge in das Kiesbett werden doppelt bestraft. Zunächst einmal kosten sie Zeit, und außerdem dauert es, bis Sie sich den deutlich sichtbaren Sand wieder von den Reifen gefahren haben.

zur gewünschten Einstellung und können sich dann auf die wesentlichen Dinge im Leben eines Rennfahrers konzentrieren – das Rennfahren.

Lauthals, Steuer-frei

Beeindruckend dröhnen die originalen Motorengeräusche aus den Boxen. Verfügen Sie über einen MMX Rechner und eine entsprechende Soundkarte, ermöglicht die 3D-Soundroutine eine genaue Ortung aller Konkurrenzfahrzeuge. Das Knacken der Bordfunkanlage und das giftige Knallen des Getriebes beim Herunterschalten erzeugt zusätzlich eine dichte Rennatmosphäre, da läßt sich der fehlende Kommentator leicht verschmerzen. Während der Ladevorgänge der Kurse lassen sich landestypische Jingles vernehmen, die die 20- bis 60-sekündige Wartezeit bis zum Start angenehm überbrücken. Es grenzt schon fast an Majestätsbeleidigung, wenn Sie solch einer schnieken Simulation nicht auch mit einem schnieken Eingabegerät zu Leibe rücken. Das kann bei einem Rennspiel dann eigentlich nur ein Lenkrad sein, das versteht sich von selbst. Deutlich warnen muß man dann auch vor Selbstversuchen an jeglicher Art von digitalem Steuerungsgerät, also auch der Tastatur. Die Ubi Soft-Boliden steuern sich einfach viel zu empfindlich, als daß Sie mit der rabiaten Ich-drück'-Dich-ich-drück'-Dich-nicht-Methode



Die Informations-Einblendungen während des Rennens lassen einen manchmal zweifeln, ob man einer Fernsehübertragung sein Auge leiht oder sich dem Spielvergnügen hingibt.

PC ACTION PRÜFSTAND

Ohne Frage, die F1 Racing Simulation ist ein Hardwarefresser, wie er im Buche steht. Das optimale Spielerlebnis erreichen Sie eigentlich erst ab einem Pentium mit 200 MHz und 3Dfx-Karte. Diese sollte dann möglichst optimal konfiguriert sein, sonst setzt's immer noch ab und an minimale Ruckler, die aber nicht weiter stören. Spaß bringt Ubi Softs Meisterstück sicherlich „bereits" ab einem Pentium 166. Besitzer eines solchen Rechners sollten unbedingt zuschlagen. Über die Direct3D-Schnittstelle werden fast alle neueren Karten unterstützt.


alle Details


Details abgeschaltet

Rechner/Konfiguration	SVGA, 640x480, 65.000 Farben
Pentium 100, 16 MB RAM, 2 MB ELSA Winner, 3Dfx-Karte, Details abgeschaltet	unspielbar
Pentium 166, 16 MB RAM, 4 MB Matrox Mystique, Direct 3D, alle Details	kaum spielbar
Pentium 166, 32 MB RAM, 2 MB Spea Mirage, 3Dfx-Karte, Details abgeschaltet	gut spielbar
Pentium 166, 32 MB RAM, 2 MB Spea Mirage, 3Dfx-Karte, alle Details	gut spielbar
Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, 4 MB Hercules Terminator 3D, 3Dfx-Karte, alle Details	optimal

der digitalen Zeitgenossen dauerhaften Straßenkontakt herstellen könnten. Ein analoger Joystick erringt bei akuter Lenkrad-O-Manie Ihrerseits so eben noch seine Daseinsberechtigung, aber Sie steuern Ihr eigenes Auto ja auch nicht mit einem Knüppel, oder?

Aha, also doch!?

Ein paar Kritikpunkte haben wir Berufspedanten dann aber doch noch ausgemacht. Im Netzwerk arbeitet die Fahrzeug-Synchronisation nicht immer ganz exakt, was zu unfreiwilligen Abflügen führen kann; außerdem dürfen Sie nur in Einzelrennen gegeneinander antreten. Ärgerlich, aber verschmerzbar ist, daß selbst beim Reifenwechsel während des Qualifyings die Strecke zum Teil neu geladen werden muß. Leider lassen sich auch die Teams und Fahrer nicht editieren, so daß ein Update auf die neuesten Saisondaten zunächst einmal unwahrscheinlich erscheint. Davon abgesehen läßt Ubi Soft wirklich kaum Rennfahrerwünsche unerfüllt. Was Sie also daran hindern sollte, am 17. November Ihren Softwareladen zu belagern, kann ich Ihnen beim besten Willen auch nicht sagen.

Christian Bigge


So ein Motorplatzer hat zumindest ästethische Reize. Der Wagen bleibt allerdings liegen und schmurgelt langsam aus.


Während einer Saison hält das F1-Magazin sämtliche Statistiken und Zwischenstände für Sie jederzeit parat.

KOMMENTAR



» Sind Sie auch, wie Nicki Lauda sagte, „etwas emotioneller unterwegs in der Trauerarbeit"? Dann heulen Sie nicht länger rum, sondern schwingen Sie sich ins Cockpit und fordern Sie Absolution. Mit der F1 Racing Simulation erhalten Sie schlichtweg das beste, was Ihnen derzeit über den PC-Monitor rollen kann. Realismus und Präsentation verschmelzen zu einer brillanten Symbiose, die das wesentliche hervorbringt: Spielspaß! Schieben Sie mit mir die marginalen Schönheitsfehler beiseite, letztlich ist die Racing Simulation in der Tat zu gut, um an Kleinigkeiten erhängt zu werden. «

Mindestens:	Pentium 120, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, Win95, Direct3D-Karte
Empfohlen:	P200MMX, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, 3Dfx-Karte, Lenkrad
Technik:	SVGA, SB, 3Dfx-, Direct3D-Support, Surround (MMX) u. DirectSound
Multiplayer:	8 Spieler Netzwerk
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	390 MB/44-188 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	17. November
Grafik:	96%
Sound:	87%
Genre:	Simulation

95% Einzelspiel

92% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Die neue Referenz für Mini-Schumis. Extraklasse! «



Kein x-beliebiges Renderbild, sonder ein Screenshot des Monaco-Kurses. Bei dieser Wolkenbildung ist übrigens mit Regen zu rechnen.



>YOU ARE STANDING
IN AN OPEN FIELD WEST
OF A WHITE HOUSE...

DEIN ERSTES MAL IM UNTERGRU
WIRST DU NIE VERGESSEN!

Original 360°-Ansichten aus dem Spiel.



ZORK

Der Großinquisitor™

Seit 1979 haben Millionen für die Liebe der Magie im Großen Untergrundreich von Zork gefochten. Doch jetzt will der Großinquisitor die Magie am liebsten vernichtet sehen ... und Dich totemisiert (eine wirklich üble Sache).
Steinfressende Brogmoids, Gondelfahrten durch den Hades und ein gelangweilter Dungeon Master, der in Deiner Laterne lebt ... So etwas findest Du nur im Untergrund.

Galaeröffnung, WINTER 1997 WINDOWS®95 CD-ROM

Informationen erhalten Sie unter:
Telefon 05241 - 48080, Telefax 05241 - 480848,
E-Mail INFO@ACTIVISION.DE

Virtual Pool 2 • Simulation

NACHGESTOSSEN

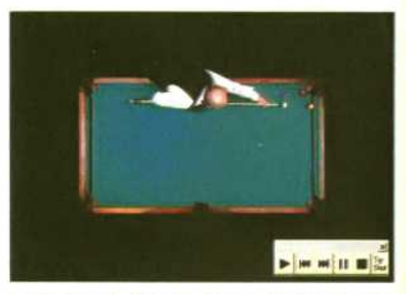
„Fast Finger" Eddie zog einmal an seiner Kippe und beugte sich betont langsam über den grünen Filz. Der Anflug eines Lächelns umzuckte seine schmalen Lippen, als er kurz aufblickte und das ängstliche Weiß in den Augen seines Gegners wahrnahm. Diese Neun würde ihn in wenigen Augenblicken um 1000 Dollar reicher machen.



Entscheiden Sie, ob Sie das gediegene Flair englischer Pool-Hallen oder die schmuddelige Kneipen-Atmosphäre bevorzugen.



Auf Wunsch wird Ihnen im voraus der Lauf aller Bälle angezeigt.



Trickstoß-Profi Lou Butera demonstriert in Videos sein Können.

Wir wissen nicht, ob Eddie seine Neun genauso sicher versenkte wie im Film „Die Farbe des Geldes". Wir wissen aber, daß Sie genau diese Atmosphäre auch bei Interplays Virtual Pool 2 serviert bekommen – nur den Tabakdunst einer amerikanischen Vorstadtpinte müssen Sie sich selbst dazu denken. Pool 2 bietet so ziemlich alle Spielvarianten, die man sich auf sechslöchrigen Filztischen vorstellen kann. Neunball, Rotation, Dreiball, Sechsball, Zehnball, vier Achtball-Alternativen, das Ein-Taschen-Spiel, Bank Pool und Straight Pool gehören zum Repertoire. Umfangreiche Video-Tutorials und Helpfiles klären Sie über alle Feinheiten des Spiels auf, selbst Neulingen am Queue (so heißt der ca. 1,8 Meter lange „Spielstock") gelingt so der rasche Programmeinstieg. Wahlweise treten Sie in Turnieren gegen den mäßigen bis genialen Computer an oder duellieren sich mit Freunden an einem PC oder via Netzwerk.

Kugelrund

Ihre Stöße (Uups!) kontrollieren Sie über eine intuitive Kombination aus Tastendruck und Mausschwung. Nach einiger Übung funktioniert das derart sicher, daß man sich nach einer nur halb so ruhigen Hand beim richtigen Billardspiel sehnt. Herzstück der Simulation ist die superbe Ballphysik, angeschnittene Bälle, und sogar Sprungstöße sind überhaupt kein Problem. Auch grafisch wurde Pool 2 noch einmal aufgepeppt. Bei bis zu 1.024x768 Bildpunkten werden 65.000 Farben flüssig dargestellt, Zooms und Blickwinkel-Rotationen sind jederzeit möglich. Wer nach Kneipenschluß noch immer sehnsüchtig seinen hölzernen Zauberstab anhimmelt, muß hier zugreifen, besser geht's kaum.

Christian Bigge



Die höchste Zoomstufe ist zum Zielen meistens optimal. Natürlich können Sie jederzeit eine andere Perspektive wählen.

KOMMENTAR

» Virtual Pool 2 spielt sich besser, sieht besser aus und bietet mehr Optionen als der Vorgänger. Klasse ist die Ballphysik, die sich durch konfigurierbare Tische noch verändern läßt. Die Trickshots der beiden Pros Mike Sigel und Lou Butera reizen zum Nachspielen, deutlich keimt der Was-Du-kannst-kann-ich-schon-lange-Effekt auf. Für ein Match zwischendurch lohnt sich der Griff zum virtuellen Queue also, danach bevorzuge ich doch wieder meine Stammkneipe. «

Mindestens:	Pentium 60, 16 MB RAM,QuadSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, Quad Speed CD-ROM, 3Dfx-Karte		
Technik:	SVGA/SB,CD-Audio		
Multiplayer:	2 Sp. PC/Modem, 4 Sp. Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	520 MB/5 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Interplay	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 85% | Sound: 40% | Genre: Simulation

85% Einzelspiel | **87%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Perfekte Simulation des Kneipensports* «

NBA Live 98 • Sportspiel

NETZATTACKE

PC ACTION GOLD

Es ist wieder soweit! Pünktlich zum Start der neuen Saison erscheinen auch die NBA-Stars von EA Sports wieder auf dem glänzenden Parkett, und diesmal wurde so viel an der Version gewerkelt, verändert und verbessert wie nie zuvor.

Neben den klassischen Spielmodi Liga, Playoff und Freundschaftspiel finden sich gleich zwei neue Herausforderungen: der 3-Punkt-Wettbewerb (siehe Screenshot) und der Managermodus. Im letzteren können Sie sich Ihre individuelle Saison mit beliebig vielen Originalteams zusammenstellen und wahlweise vorher auch das gesamte Spielerauswahl-Verfahren, den Draft, durchlaufen. Ebenfalls neu eingeführt wurde ein vierter Schwierigkeitsgrad, der Superstar-Level, die Gesamtschwierigkeit von NBA Live erhöhte sich dabei jedoch kaum, lediglich die Abstufungen der Levels gerieten feiner. Alle weiteren Spieloptionen hier anzumerken, würde den Seitenrahmen deutlich sprengen, deshalb nur soviel: Selbst nach rund 20 Stunden intensiver Beschäftigung mit dem Programm habe ich keine Features vermißt, eigentlich unglaublich!

Sinnenfreuden

Der erste Blick ins virtuelle NBA-Stadion gerät zur Offenbarung. Die Spiegeleffekte auf dem Parkett stören niemals und sehen einfach fantastisch aus, die Zuschauerkulisse wirkt plastisch, teilweise stehen sogar einzelne Fans auf und winken. Das Netz zappelt beim Balleinschlag munter vor sich hin, und durch die neun (zoombaren) Kameras bekommen Sie das Geschehen stets übersichtlich auf dem Silbertablett serviert. Umwerfend sind die Spieler geraten, denen EA Sports tatsächlich die realen Gesichter aufgepfropft hat. Auch die Muskulatur der Athleten wirkt definierter, besonders mit 3Dfx-Karte erscheinen die Polygon-Kanten weniger hart und dennoch kaum durch den Voodoo-typischen Nebeleffekt beeinträchtigt. Tonnenweise neue Animationen und individuelle Special Moves versetzen die Zuschauerkulisse in akustische Ekstase, Sprechgesänge („defense, defense") lassen endgültig den Eindruck entstehen, mittendrin statt nur dabei zu sein. Okay, der deutsche

Solche spektakulären Dribblings sind jederzeit durch die Special Move-Taste auszuführen.



Gary Payton beim Spielaufbau. Erstaunlich, wie deutlich die einzelnen Spieler allein an den Gesichtern zu erkennen sind. Michael Jordan war jedoch leider zu teuer.

VERGLEICH

Spiel, Satz und Sieg für – EA Sports. Wie verwunderlich! Nur, daß die Basketballer sich diesmal ein wenig hinter den brillanten Eishockey-Cracks verstecken. Dennoch betätigen sich die Korbjäger als Platzhirsche des eigenen Sports. Sowohl die Arcade-Games NBA Hangtime und NBA Jam als auch die Microsoft-Simulation Full Court Press ziehen spielerisch und optional die Köpfe ein. So kommt die stärkste Konkurrenz aus eigenem Hause, doch die Vorjahresversion erreicht natürlich nicht die brillante 3Dfx-Optik des Nachfolgers.

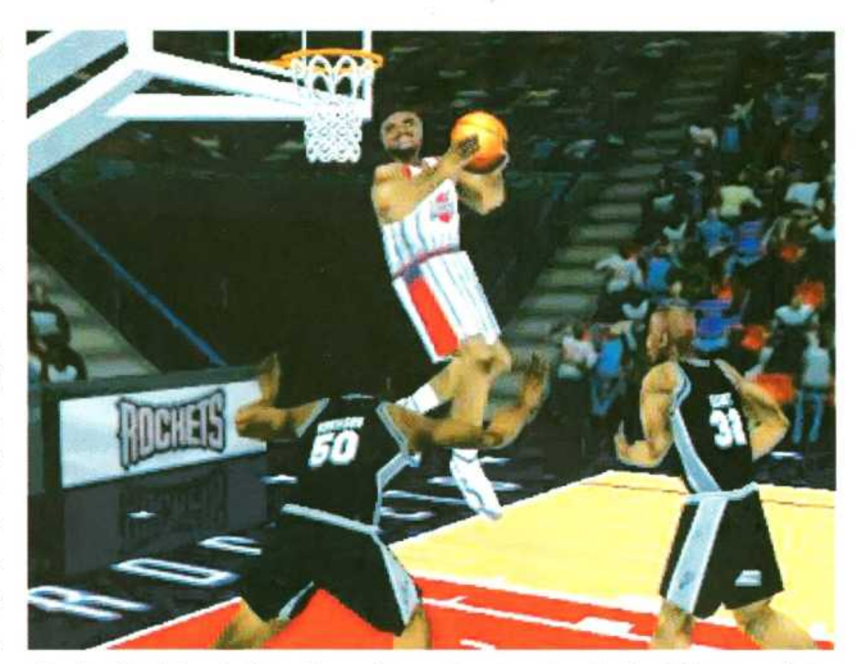
NHL 98	94%
NBA Live 98	89%
NBA Live 97	83% (abgewertet)
NBA Hangtime	77%
NBA Full Court Press	62%
NBA Jam Extreme	45%

Play-by-Play-Kommentar ist wieder Geschmacksache, aber technisch sauber und zurückhaltender als etwa bei NHL 98. Derart viel Schick hat allerdings seinen Preis. Dr. Hardware empfiehlt: Selbst mit 3Dfx-Karte sollte für alle Details zumindest ein P133 sein Rechenwerk verrichten, und auch dann wird nicht ganz die spielerische Rasanz von NHL erreicht.

Alles nur ein Spiel, oder?!

EA Sports wollte Ihnen in diesem Jahr vor allem die größtmögliche Kontrolle über die Action auf dem Feld an die Hand geben – und hat dabei etwas übertrieben. Beinahe alle fernsehbekannten Schuß-, Täuschungs- und Dribblingmanöver sind ausführbar; Fingerrolls, die Art der Dunks, Non-Look-Passes, Playcalls und Mehrfach-Kombinationen sind jederzeit anwählbar – vorausgesetzt, Sie haben mindestens ein Acht-Button-Pad und verknoten sich dabei nicht die Finger. Mal im Ernst, denjenigen, der alle diese Features jemals nutzt, möchte ich gern einmal kennenlernen. Aber keine Sorge, dank der freien Konfigurierbarkeit der Tasten verrichtet auch ein 4 Button-Pad gute Dienste, drunter geht aber gar nix, vergessen Sie's! Das wichtigste ist aber, daß sich NBA Live 98 hervorragend spielt. Insbesondere den eigenen Mitspielern merkt man die aufgebohrte KI an. In der Offensive laufen sich Ihre Hünen sehr gut frei und fordern den Ball, in der Defense eröffnen sich durch das gute Stellungsspiel mehr Möglichkeiten zum Steal. Das Spiel des Computers ist nicht mehr so stark Center-dominiert, und die Feldpositionen entscheiden über die Trefferwahrscheinlichkeit, allerdings werden Lücken für den Zug zum Korb auch nicht immer erkannt. Basketball-Freaks werden aber auch durch die 98er-Version über Monate lang mit Spielspaß auf höchstem Niveau versorgt. Erneut schraubt EA Sports die Meßlatte für die Konkurrenz auf neue Weltrekordhöhe.

Christian Bigge



Charles Barkley hebt grinsend zum Reverse-Dunk ab. Elliott und Robinson können nur staunend zuschauen. Eine typische Replay-Szene.



Im Manager-Modus dürfen Sie auf Wunsch den 12 Runden-Draft durchführen und beliebige Saisons zusammenstellen.



Mit dem Spielereditor basteln Sie Superhelden. Sogar die Art des Bartwuchses ist dabei einstellbar.



Steve Kerr versucht sich beim 3 Punkt-Wettbewerb. Von fünf Positionen müssen jeweils fünf Bälle unter Zeitdruck in das Netz befördert werden, der letzte Ball zählt dreifach.

KOMMENTAR



» Nein, diesmal schafft es NBA Live 98 nicht, an NHL 98 vorbeizuziehen. Das liegt an dem etwas langsameren Gameplay und der komplexeren Steuerung, die eine enorme Eingewöhnungszeit erfordert und ohne Mindestens-Vier-Button-Gamepad ohnehin kaum zu bewältigen ist. Dabei ist es durchaus fragwürdig, ob alle angebotenen Optionen, Spielzüge und Joystickmanöver überhaupt Sinn machen. Die runderneuerten Basketballer von EA zeigen sich von ihrer hardwarehungrigsten Seite – und das gilt auch für die 3Dfx-Version. Wer aber über einen schnellen Rechner verfügt, bekommt mit NBA Live 98 die optisch schönste und spielerisch anspruchsvollste Basketball-Sim aller Zeiten serviert. Dank des Voodoo-Chips scheint der PC den im Sportbereich lange führenden Konsolen momentan ein wenig enteilt zu sein. Ihnen dürfte das recht sein, oder? «

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, 3Dfx-Karte		
Technik:	SB, SVGA, 65.000 Farben, 3Dfx-Support, CD-Audio		
Multiplayer:	2 Sp. an einem PC, 2 - 8 Sp. via Netzwerk, Modem, Nullmodem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	433 MB/50-200 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	EA Sports	Veröffentlichung:	November
Grafik: 95%	Sound: 90%	Genre:	Sportspiel

89% Einzelspiel

92% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Besser denn je, für Basketballfans ein Muß** «

LORDS OF MAGIC™



8 magische Rassen

In Zeiten der tödlichen Bedrohung des friedliebenden Volkes von Urak durch den finsteren Hexer Balkoth braucht es wahre Helden mit magischen Fähigkeiten, um den Siegeszug des Schreckens zu beenden. In LORDS OF MAGIC, dem Nachfolger des Bestsellers Lords of the Realm II, betreten Sie eine fantastische Welt voller Zauberer, Zwerge, Magie, Elfen und Barbaren, in der Gut und Böse um die Vorherrschaft ringen.

Aufbauend auf den dramatischen Features, die Lords of the Realm II zu einem Meilenstein im Strategiegenre machten, kombiniert LORDS OF MAGIC erneut rundenbasierendes Erforschen und Verwalten mit spektakulären Echtzeitschlachten. Vereinigen Sie Ihre Kräfte mit bis zu 6 Spielern via Netzwerk oder Internet - und kämpfen Sie gegeneinander oder gemeinsam gegen den barbarischen Balkoth. Sie befehligen bis zu 80 Kreaturen, inklusive Vampire, Elfen, Skelette und Monster in Ihrem Kampf gegen das unsagbar Böse. Im Zeichen der Magie führen viele Wege zur Errettung des Reiches von Urak: mehrere Lösungen, viele Optionen und unendlichen Spielspaß!

3-D Terrain Editor

LORDS OF MAGIC besitzt ein echtes dreidimensionales Spielfeld, hoch auflösende HiColour-Grafiken und einen mächtigen Terraineditor, der Ihnen alle Möglichkeiten bietet.

Die ultimative Alternative für Strategie- und Fantasy-Fans!

Ende November 1997.

www.sierra.de





Auf Ihrem Weg durch Urak kämpfen Sie in dunklen und geheimnisvollen Höhlen, Burgen und Kerkern.






wählen sie eine von 8 städten als zentrum ihres Reiches.
in der Bibliothek forschen Gelehrte nach neuen wegen ihre Gegner zu besiegen.
für Fortgeschrittene" PC Games
Tief drinnen in ihrem Turm erschaffen ihre zauberer neue magische sprüche und geheimnisvolle Kreaturen.
wenn sie den schergen von Balkoth gegenüberstehen wechselt das geschehen in den Echtzeit-Modus.

International Rally Championship • Rennspiel

RUTSCHPARTIE

PC ACTION GOLD

Wissen Sie eigentlich, warum Rallye-Piloten zu den eifrigsten Strafzettelsammlern zählen? Ganz einfach: Weil sie zwischen den einzelnen Etappen auf ganz normalen Straßen möglichst schnell zu ihren Checkpoints kommen wollen, um die verbleibende Zeit für Reparaturen zu nutzen – eine günstige Gelegenheit für die Radarfallen der Polizei.

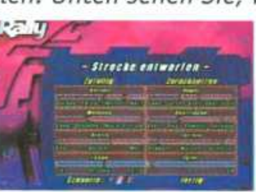
Mit diesen Schwierigkeiten haben Sie zwar bei International Rally Championship nicht zu kämpfen, aber ansonsten läßt der Nachfolger von Rally Racing 97 alle Powerslideträume wahr werden. Auf 30 (!) Strecken, verteilt über den halben Erdball, treten Sie mit neun verschiedenen Originalfahrzeugen zum Kampf um die Weltmeisterschaft an. Dabei müssen Sie gegen alle Widrigkeiten kämpfen, die Otto-Normalautofahrer im richtigen Straßenverkehr so überhaupt nicht schätzt. Vereiste Winterpisten, schleimige Morastäcker und staubige Sandbahnen wollen mit Höchstgeschwindigkeit – zum Teil bei Nacht und Nebel – umgepflügt werden, wobei die Fahrbahn oft nicht breiter als Ihr eigenes Fahrzeug ist. Auf ansprechende Geschwindigkeiten gelangen Sie nur, wenn Ihre Rennschleuder möglichst mit allen angetriebenen Rädern Kontakt zur Pistenmitte hat, erst dann krallen sich die Reifen richtig bissig in den Untergrund. Also sind in den zum Teil engen Kurven und S-Kombinationen abenteuerliche Fahrmanöver gefordert, jedes Verlassen der Fahrbahn bedeutet bestenfalls Zeitverlust, schlimmstenfalls einen Überschlag. Zum Glück fallen die Auslaufzonen am Streckenrand diesmal wesentlich großzügiger aus als beim Vorgänger. Schon ein Leitplankenkontakt wirkt sich naturgemäß ungünstig aus, dann hagelt es zumeist Schäden am Fahrzeug, das

Für den 2-Spieler-Modus an einem PC steht die Splitscreen-Option zur Verfügung. Wahlweise kann auch aus der Fahrersicht geheizt werden.

DER EDITOR

Auf so etwas haben Rennfans lange gewartet. Mit dem IRC-Editor können Sie sich nicht nur unbegrenzt neue Strecken basteln, sondern diese auch noch zu einer gänzlich neuen Rennserie zusammenstellen. Unten sehen Sie, wie's funktioniert:







Zunächst legen Sie fest, aus welchen der 15 vorhandenen Länderszenarios die Streckenbausteine zusammengesetzt werden sollen. Dann unterteilen Sie Ihre Etappe in Sektionen (Bild 1) und weisen jeder Sektion über acht Schieberegler Eigenschaften wie Fahrbahnwölbung, Kurvenhäufigkeit und -winkel, Straßenbelag usw. zu (Bild 2). Daraus errechnet IRC einen neunstelligen Code, der jede Sektion eindeutig markiert. Die fertige Strecke können Sie sofort probefahren (Bild 3). Die abgespeicherten Strecken lassen sich dann jederzeit zu kompletten Rallyes zusammenfügen, wodurch sich immer neue Herausforderungen ergeben.

nach ein paar Etappen durch die hohe Materialbelastung sowieso immer klappriger wird.

Schrauberfreuden, Fahrerleiden

Vor jeder Etappe steht Ihnen deshalb eine begrenzte Reparaturzeit zur Verfügung. Einen Motor bekommen die IRC-Mechaniker in 20 Minuten Simulationszeit wieder hin, für defekte Lichtanlagen oder einen Austausch des Auspuffs werden sogar nur zwei bis fünf Minuten benötigt. Trotzdem wird es nie möglich sein, alle Teile gleichzeitig instandzusetzen. Sie müssen also genau planen, da die WM für Sie sofort gelaufen ist, wenn sich während einer Etappe ein wichtiges Wagenteil vollends verabschiedet. Um möglichst materialschonend voranzukommen, empfiehlt sich vor dem Beginn jeder Etappe ein Feintuning des Wagens. Nicht nur die Reifenwahl ist hier entscheidend, weiche Dämpfer sorgen etwa bei Schnee für eine bessere Straßenlage, und lang abgestimmte Gänge schonen bei Sprintstrecken den Motor. Neben der motivierenden Simulation bietet Ihnen IRC noch drei weitere Spielmodi. In den verschieden schwierigen Arcade-Prüfungen kämpfen Sie nicht nur gegen die Zeit, sondern auch gegen zahlreiche Computer-Konkurrenten auf der Strecke. Dafür ist Ihr Fahrzeug quasi unzerstörbar, selbst Überschläge verursachen keinen Schaden, sondern kosten nur Zeit. Ab und zu müssen Sie kurze Tankstopps



Der Subaru Impreza WRC und der Mitsubishi Lancer Evolution sind die schnellsten Fahrzeuge im Spiel. Leider sind die Karossen aber auch ein Tick klobiger und schwieriger zu lenken.



Vor einer Nachtfahrt sollten die Scheinwerfer hundertprozentig intakt sein, sonst droht Blindflug.

einlegen, weil die reine Fahrzeit ziemlich lang geraten ist. Bei einer der Mega-Etappen verbringen Sie schon mal locker 30 Minuten hinter dem Monitor, vergessen Sie also das Sitzkissen nicht. Gleiches gilt auch für den WM-Modus, wo Sie in vier Stufen Rallyes mit bis zu zwölf Teilabschnitten bestreiten. Bei einem Rennen gegen die Zeit können Sie sich schließlich genreüblich das „Ghostmobil" des Streckenbesten einblenden lassen.

Wir haben verstanden

Die diversen Boliden, die sich im Fahrverhalten leider nicht besonders augenfällig voneinander unterscheiden, lassen sich insgesamt ziemlich dankbar über die Pacours manövrieren, wobei Sie sogar einstellen können, wie direkt die Lenkung reagieren soll. Kleinere Fahrfehler werden gönnerhaft verziehen, die Fahrbahnbegrenzungen wurden ohne größere Ecken und Kanten gestaltet, so daß auch Anfänger zurechtkommen sollten. Sehr genau nimmt es IRC aber mit der Zeiterfassung: Jedes Verlassen der Ideallinie bekommen Sie durch Zeitverlust quittiert, so daß letztlich nur Ihr Können über Sieg oder Niederlage entscheidet. Gut so! Der Schwierigkeitsgrad – gerade im Simulations-Modus – ist zwar ausgewogen, ein paar Abstufungen hätten aber auch bei Profis für noch mehr Langzeitmotivation gesorgt. Grafisch weiß IRC durchaus zu gefallen, auch wenn der Streckenrand vielfach zu „flach" geraten ist. Mit 3Dfx-Karte gelingt aber der Sprung in die gehobene Mittelklasse, und der erste Temporausch stellt sich bereits ein, wenn ein P133 die Etappen anzählt. Beim Sound gefällt speziell der redselige Co-Pilot, der alle relevanten Kurven kurz vorher ankündigt. Dank der gebotenen Abwechslung hat sich IRC die Offroad-Krone verdient, nicht zuletzt auch aufgrund des hervorragenden Editors (siehe Kasten). **Christian Bigge**

VERGLEICH

Ein perfektes Fun-Rennspiel steht augenblicklich nicht in den Händlerregalen, unter den vielen guten schneidet IRC aber derzeit am besten ab. Der Balanceakt zwischen anspruchsvoller Fahrphysik, Darstellungstempo und Optionsvielfalt gelingt hier am ehesten. Sega Rally begeistert nach wie vor durch sein Steuerungsmodell, krankt aber an zu wenig Streckenabwechslung – gleiches gilt für Daytona. Die Bleifuß-Spiele liegen grafisch leicht vorn, die Computergegner verhalten sich aber nicht selten leicht unfair.

Spiel	Wertung
Internat. Rally Champ.	85%
Sega Rally (abgewertet)	82%
Bleifuß 2 (abgewertet)	81%
Bleifuß Fun	79%
Daytona U.S.A. Deluxe	76%

KOMMENTAR

» Leicht zu erlernen, schwer zu beherrschen. So muß ein Rennspiel aussehen, dann klappt's auch mit der Wertung. Ein dickes Extralob verdient sich IRC für die zahlreichen Spieloptionen. Endlich wieder einmal keine abgespeckte Light-Version mit Rennanstrich, sondern mächtig viel Kurve fürs Geld. Keine Frage: Dank gelungener Technik und faszinierender Streckenvielfalt das augenblicklich beste Rallye-Rennspiel für den PC. Mein Tip für PS-Fans: Vertrag bei Orange Entertainment unterschreiben, Slicks gegen Profilwalzen austauschen und ab ins Cockpit. Aber vergessen Sie das Anschnallen nicht! «

Mindestens:	486DX2/66, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, 3Dfx-Karte
Technik:	SVGA, SB, 3Dfx- und Force Feedback-Support, CD-Audio
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC, 8 Spieler Netzwerk
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	239 MB/30-100 MB
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Europress/Orange Ent.
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	82%
Sound:	75%
Genre:	Rennspiel

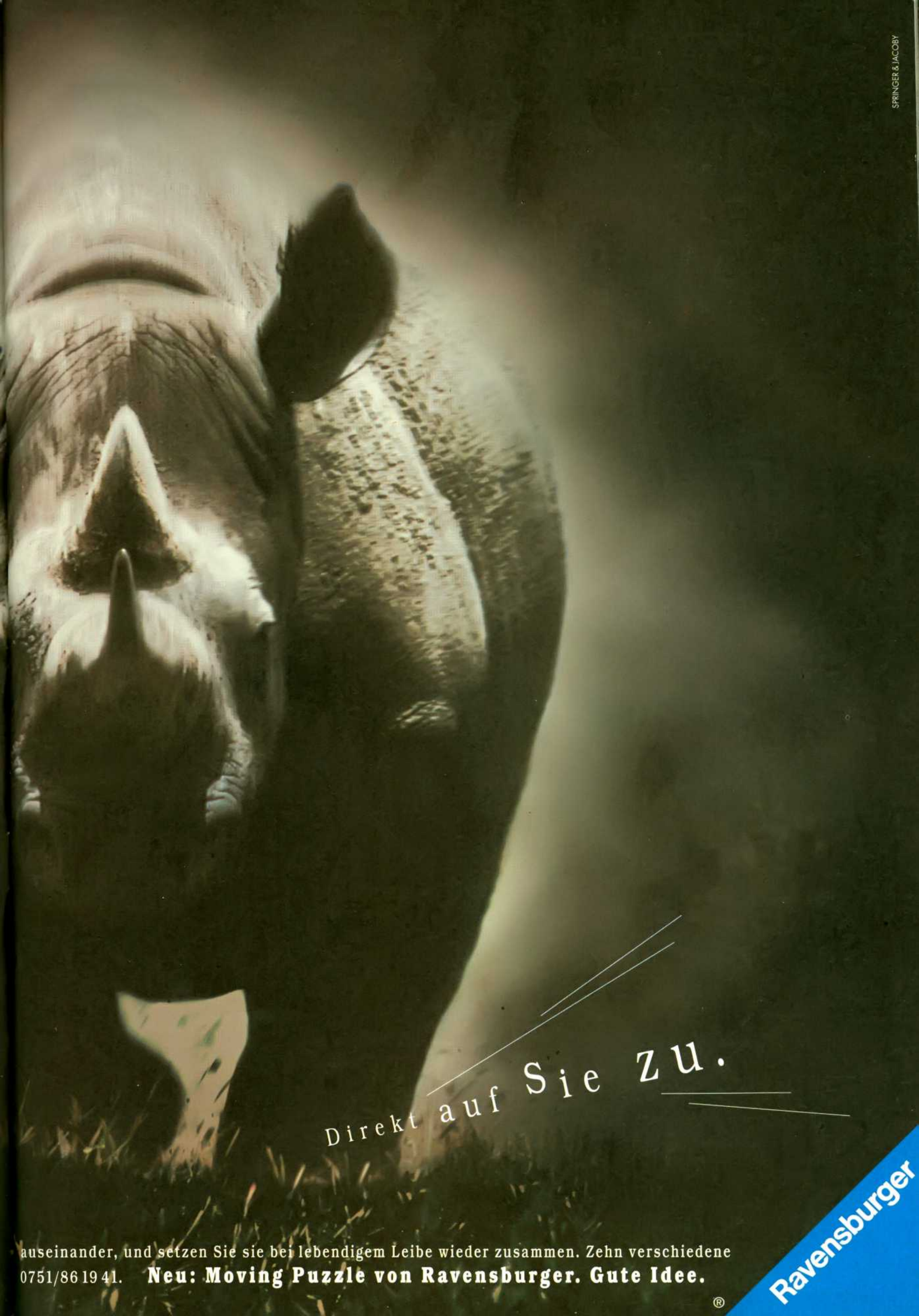
85% Einzelspiel

81% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

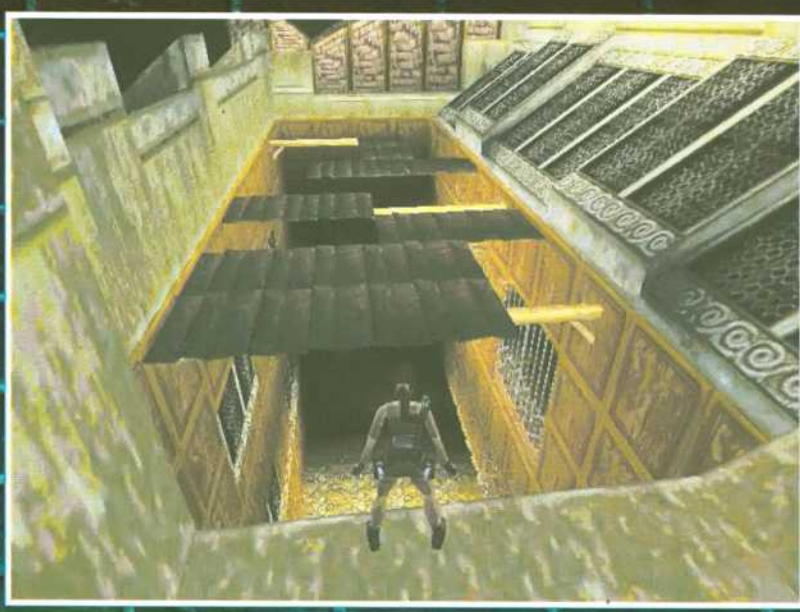
» Besonders im Simulations-Modus stundenlanger Spielspaß «

Zwischen den Etappen der Simulation bleibt etwas Zeit für Reparaturen. Ganz intakt werden Sie aber wohl nie an den Start gehen.


Direkt auf Sie zu.
auseinander, und setzen Sie sie bei lebendigem Leibe wieder zusammen. Zehn verschiedene
0751/86 19 41. Neu: Moving Puzzle von Ravensburger. Gute Idee.
Ravensburger®
SPRINGER & JACOBY



Irgendwie muß Lara in das Flugzeug gelangen, um nach ihrem Ausbruch zumindest ihre Pistolen wiederzubekommen.



Wenn Lara Croft die brüchigen Ziegel auf dem Dach des Opernhauses überquert, bedeutet jeder falsche Schritt das Aus.

Tomb Raider 2 • Action-Adventure

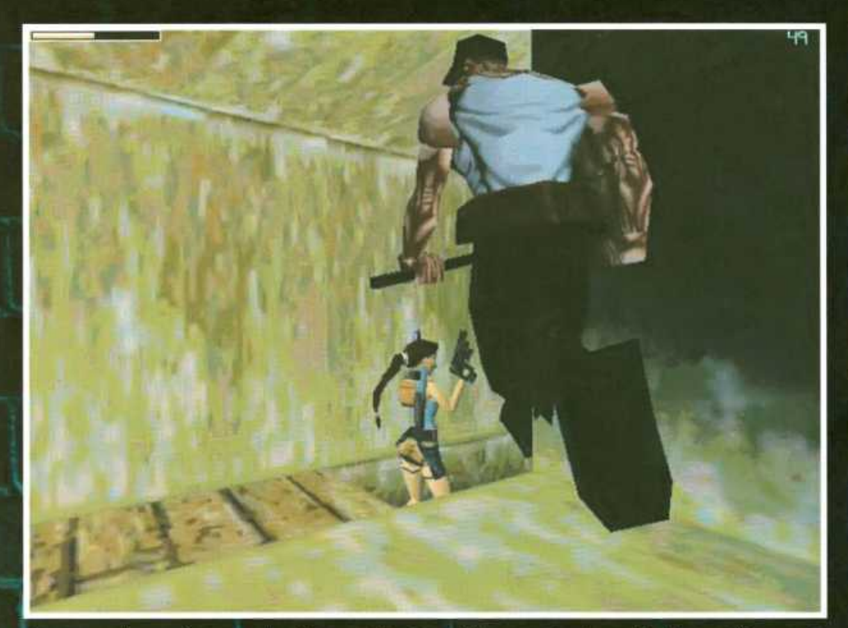
PRACHTWEIB

PC ACTION GOLD

Tomb Raider war zu Beginn lediglich ein Action-Adventure mit einer weiblichen Hauptfigur. Tomb Raider 2 trägt nun schon den Untertitel „Starring Lara Croft" – im Verlauf eines einzigen Jahres hat es Core Designs Vorzeigeheldin zum Medienstar gebracht, und der Ruhm ist ihr nicht schlecht bekommen: In ihrem zweiten Abenteuer zeigt sie erst so richtig, was in ihr steckt...

Als vor ungefähr einem Jahr in Tomb Raider eine hübsche Heldin namens Lara Croft ihr Debüt feierte, ahnten wohl nicht mal ihre Erfinder, welch ein Kult sich in kürzester Zeit um diese Polygon-Powerfrau entwickeln würde. Es soll sogar Stimmen gegeben haben, die es für falsch hielten, die Hauptrolle eines Action-Adventures weiblich zu besetzen. Mittlerweile sind diese Kritiker verstummt, und eine Reihe von Leuten hat inzwischen kapiert, daß man mit Lara kräftig Kohle machen kann. So absolvierte Miss Croft bereits Gastauftritte auf Konzerten der geschäftstüchtigen Popgruppe U2 und wurde in diversen Blättern der Regenbogenpresse als Konkurrentin von lebenden Supermodels wie Claudia Schiffer oder Naomi Campbell hochstilisiert. Ein ganz besonderes Körperpflege-Erlebnis verspricht das Lara Croft-Duschgel, und erst kürzlich widmete Eidos der smarten Tomb Raider-Heldin sogar eine Ausstellung, auf der Künstler ihre von Lara Croft inspirierten Werke der Öffentlichkeit präsentieren konnten. Angesichts dieses Rummels ist es fast schon ein Wunder, daß die Hollywood-Vermarktung der schönen Britin immer noch auf sich warten läßt.

Trotzdem kann man den Lara Croft-Kult wohl nicht ausschließlich als eine geschickt eingefädelte Marketing-Kampagne erklären, denn das von Lara verkörperte Frauenbild scheint irgendwie den Nerv der Zeit zu treffen: Sicherlich fühlen sich männliche Computerspieler durch Laras weibliche Formen angesprochen, aber es gab im Vorfeld schon eine Reihe anderer Pixel- bzw. Polygon-Frauen, denen es nicht gelang, auch nur annähernd den gleichen Kultstatus zu erreichen: Auch Larrys Gespielinnen geizen wahrlich



Lara, sei wachsam: Auch von hinten können jederzeit Angreifer auftauchen und Dir schnell ein unrühmliches Ende bereiten.



Die Kamera wechselt selbständig die Perspektive, so daß wir die schöne Lara des öfteren auch aus der Nähe bewundern können.

VERGLEICH

Gegenüber seinem Vorgänger bietet Tomb Raider 2 optimierte Technik und ein actionlastigeres, ausgewogeneres Gameplay, während es Ecstatica 2 neben der größeren Spieltiefe auch den interessanteren Hauptcharakter voraus hat. Der Tomb Raider-Klon Excalibur 2555 AD kann es weder technisch noch spielerisch mit den Vergleichsprogrammen aufnehmen.

Spiel	Wertung
Tomb Raider 2	91%
Tomb Raider	87%
Ecstatica 2	81%
Excalibur 2555 AD	48%

nicht mit Rundungen, entwickeln aber wenig eigenes Profil, während „intelligente" Heldinnen wie Laura Bow oder Emily Hartwood oft recht blaustrumpfmäßig daherkommen. Lara Croft hingegen verbindet körperliche Attraktivität mit Grips, Sportlichkeit und Durchsetzungsvermögen – eine Mischung, die auf Frauen und Männer gleichermaßen anziehend wirkt.

Mythische Dimensionen

Der ganz besondere Reiz der Lara Croft-Spiele liegt aber nicht ausschließlich in der Hauptdarstellerin selbst begründet, sondern auch in den Schauplätzen, an denen sie ihre Abenteuer besteht. Verschlug es Lara zunächst in mayanische Tempelbauten, alte Klostergemäuer und schließlich sogar ins sagenhafte Atlantis, so unternimmt sie diesmal Abstecher an die Chinesische Mauer, nach Venedig und ins tibetanische Hochland. All diesen Locations ist gemeinsam, daß sie seit alters her auf die meisten Menschen eine ungeheure Faszination ausüben, weil sie auf der Welt ganz einfach einmalig sind oder weil man sie mit rätselhaften Legenden assoziiert.

Diesmal dreht sich für Lara alles um den geheimnisvollen Dolch von Xian, der seinem Besitzer zu übermenschlichen Fähigkeiten verhelfen kann. Bis vor kurzem war das wertvolle Stück sicher in einem geheimen Versteck an der Chinesischen Mauer untergebracht, doch nun haben sich üble Schurken seiner bemächtigt. Natürlich setzt die edle Lara alles daran, den Gaunern ihr brisantes Diebesgut wieder abzujagen, und hetzt ihnen um die halbe Welt hinterher.

Besonders schwierig gestaltet sich die Verbrecherjagd in der Lagunenstadt Venedig, deren weitverzweigtes Kanalsystem und verwinkelte Architektur den Bösewichten optimalen Schutz bieten. Lara läßt sich jedoch so leicht nicht abschütteln und nimmt mit dem Speedboat ganz in James Bond-Manier die Verfolgung auf. Sie erklimmt das Kuppeldach des venezianischen Opernhauses, liefert sich dort heftige Schießereien mit Bartolis Schergen und dringt anschließend ins Innere des Musentempels vor. Was sich dort abspielt, steht an knisternder Spannung alten Hollywood-Klassikern wie der Theaterszene in dem Cary Grant-Streifen „Charade" in nichts nach. Von Venedig aus geht's per Flugzeug weiter auf eine Arbeitsplattform mitten im Meer, wo Lara unter anderem beweisen kann, daß sie auch als wagemutige Taucherin eine gute Figur macht. Zum großen Showdown kommt es schließlich in Tibet, dem mit seinen Tempeln und der schneebedeckten Bergwelt sicherlich grafisch abwechslungsreichsten Abschnitt.

Fitneß-Center

Anscheinend hat Lara mit ihrem Atlantis-Abenteuer gut verdient und das Geld in den Ausbau ihres vorher schon imposanten Privatsitzes gesteckt, der nun einem gewaltigen Fitneß-Parcours gleicht. Nicht nur das Innere des Hauses bietet mit dem bereits bekannten Musikzimmer, Treppen und raffiniert gestapelten Kisten erschöpfende Möglichkeiten zur Körperertüchtigung, auch im Garten kann Lara jetzt ihren unbezähmbaren Bewegungsdrang voll ausleben.

Die Investition in die neuen Trainingsgeräte, an denen Tomb Raider-Neulinge Laras akrobatische Kunststückchen erst einmal gefahr-

GEDIEGENER HAUSHALT

Bei Lara Croft scheint seit dem ersten Tomb Raider-Abenteuer wirklich der Wohlstand ausgebrochen zu sein. Hauste sie damals noch in relativ beengten Verhältnissen, läßt sie es sich jetzt richtig gutgehen: Im Musikzimmer ist die Sprungmatte einem edlen Perserteppich gewichen, die häßlichen Kisten aus dem Treppenhaus sind verschwunden, in ihrer Küche könnte sie eine ganze Legion verköstigen, und die Möglichkeiten zu körperlicher Betätigung in Haus und Garten lassen keine Wünsche offen. Ach ja, einen Butler hat Lara jetzt auch – wo sie sich auch aufhält, er dackelt ihr mit dem Teeservice hinterher. Typisch britisch!



MUSIKZIMMER



KÜCHE



GARTEN

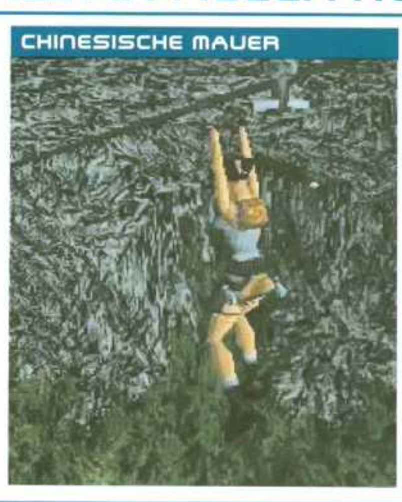


SWIMMINGPOOL

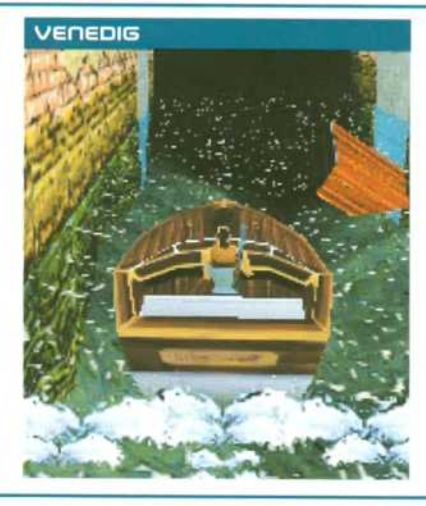
FÜHRERSCHEIN IN ALLEN KLASSEN

Im Laufe des Spiels nutzt Lara immer wieder außergewöhnliche Verkehrsmittel, um sich schneller von A nach B bewegen zu können. Eine breite Schlucht in der Nähe der Chinesischen Mauer überwindet sie mit einer Mini-Seilbahn, und in Venedig durchkreuzt sie in halsbrecherischem Tempo die Kanäle mit einem Schnellboot. Im tibetanischen Hochland schließlich bedient sie sich eines wendigen, kleinen Schneefahrzeugs.

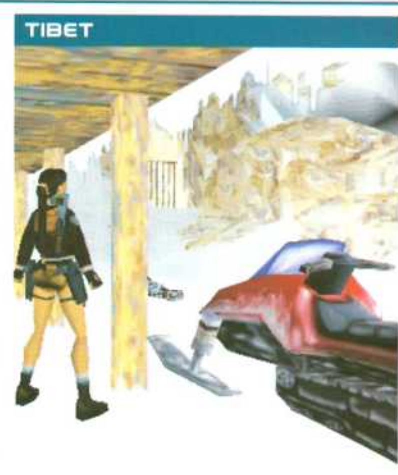
CHINESISCHE MAUER



VENEDIG

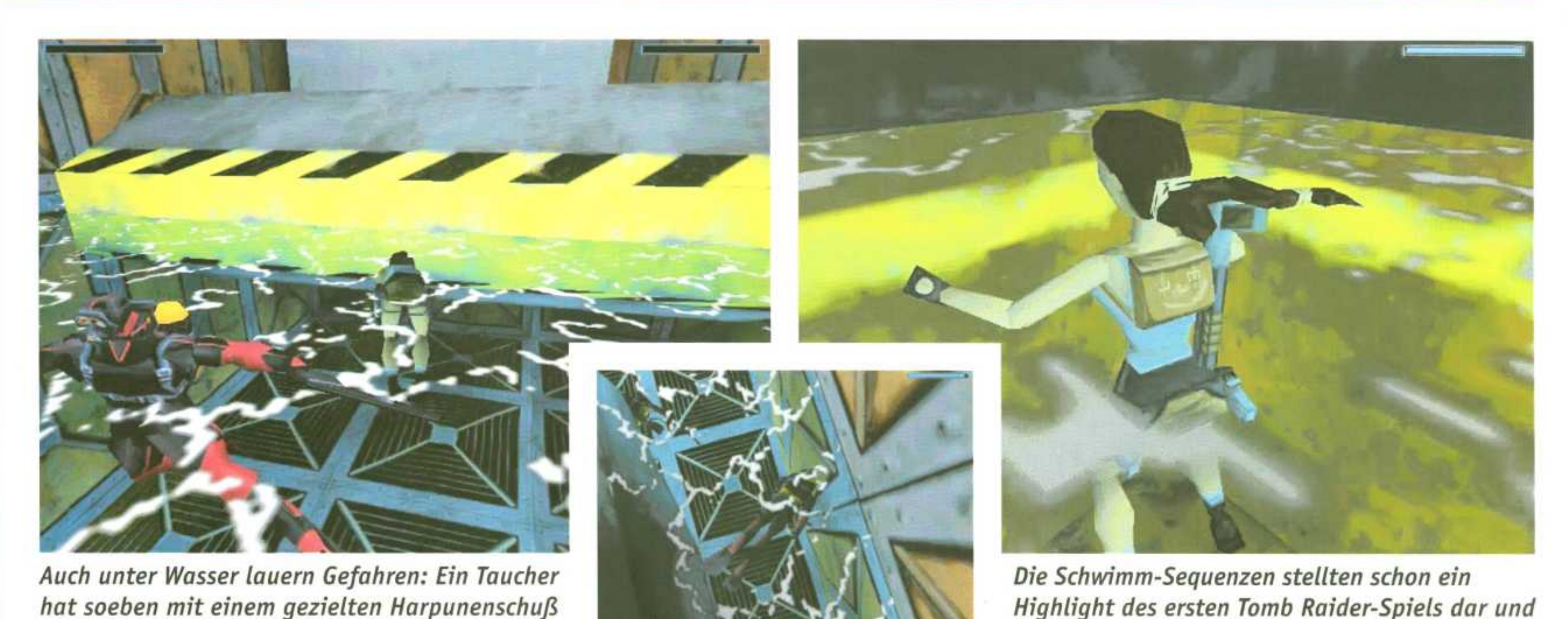


TIBET



los üben können, bevor sie sich ins „richtige" Abenteuer stürzen, hat sich gelohnt. Das Unternehmen „Dolch von Xian" erweist sich nämlich als wesentlich kräftezehrender als Laras Ausflug nach Atlantis, und eine Aufgabe von solch gigantischen Dimensionen sollte man nur bestens vorbereitet angehen.

Um den anstehenden Strapazen gewachsen zu sein, hat Lara ihr ohnehin schon eindrucksvolles Bewegungsrepertoire noch einmal erweitert. Dynamisch, wie sie nun einmal ist, bevorzugt Miss Croft den schnellen Dauerlauf als Grundbewegungsart, ist aber auch in der Lage, bei gedrückter Shift-Taste langsam und vorsichtig zu gehen – dies hat den Vorteil, daß die Heldin an Abgründen und Kanten automatisch innehält und nicht vor lauter Schwung in die Tiefe schlittert. Schluchten, Schächte und Zwischenräume zwischen Plattformen überwindet Lara springend – je nach Distanz mit oder ohne Anlauf. Gelingt es ihr nicht, die Entfernung auf Anhieb ganz zu meistern, krallt sie sich mit den Fingern an der Kante fest und zieht sich unter Aufbietung all ihrer Kräfte nach oben. Auch für besonders knifflige Situationen ist Lara mit ihren akrobatischen Seitwärtssprüngen und rückwärtigen Saltos bestens gerüstet. Es bereitet ihr nicht einmal Schwierigkeiten, sich seitwärts an Mauervorsprüngen entlangzuhangeln. Neu dazugelernt hat Lara die Fähigkeit, Leitern hoch- und runterzuklettern und unter Wasser gelegene Plattformen automatisch als Standfläche zu nutzen. Trotz der enormen Vielfalt der möglichen Bewegungsabläufe gestaltet sich deren Steuerung kinderleicht, und wer bereits Tomb Raider 1 gespielt hat, braucht sich nicht umzugewöhnen: Mit dem Ziffernblock der Tastatur kontrollieren Sie die Richtung von Laras Schritten (inklusive Sidesteps und



Auch unter Wasser lauern Gefahren: Ein Taucher hat soeben mit einem gezielten Harpunenschuß das Leben unserer Heldin ausgehaucht.

Die Schwimm-Sequenzen stellten schon ein Highlight des ersten Tomb Raider-Spiels dar und haben nichts von ihrer Faszination eingebüßt.

Rollen), und mit <Alt> setzen Sie zum Sprung an. Mit <Strg> lassen Sie Lara mit den Fingern nach einer Kante zum Festhalten greifen oder gegebenenfalls ihre Waffe abfeuern. Ein Druck auf <Esc> fördert das übersichtliche Inventory zutage, aus dem Sie Waffen, Schlüssel oder Medipacks blitzschnell mit der Enter-Taste anwählen.

Wehrhafte Maid

Gegenüber Tomb Raider 1 hat es Lara im Sequel jetzt mit wesentlich mehr Gegnern zu tun: Neben Tigern, Dobermännern, Dinos und Krähen lauern nun an allen Ecken und Enden auch ganze Horden von menschlichen Kontrahenten, die der Heldin u. a. mit Schlagstöcken, Baseballschlägern, einem breiten Arsenal von Feuerwaffen oder Harpunen übel zusetzen können. Am Anfang eines Abschnitts ist Lara zumindest im Besitz von ein paar Pistolen, die zwar nicht besonders durchschlagskräftig sind, aber wenigstens über unendlich viel Munition verfügen. Lediglich auf der Arbeitsplattform steht Miss Croft zunächst völlig wehrlos da und muß sich ihre waffenmäßige Grundausstattung erst gegen den Widerstand zweier harter Gesellen aus dem Rumpf eines Wasserflugzeugs besorgen. Alle weiteren Waffen (Shotguns, Uzis, Automatikpistolen, M16, Harpunen, Granatenwerfer) finden sich entweder in diversen Verstecken oder werden genau wie Munition und Medipacks

PC ACTION PRÜFSTAND

Spielbar ist Tomb Raider 2 bereits auf einem P90 mit 16 MB RAM in einer Auflösung von 320x200 Bildpunkten, liefert dann allerdings keine besonders „ansehnlichen" Ergebnisse. Mit einem P133 erzielen Sie immerhin bei 400x300 Pixeln noch einen halbwegs flüssigen Spielablauf. Wahre Wunder bewirkt der Einsatz einer 3D-Beschleunigerkarte: Selbst mit einem P90 können hier problemlos Auflösungen bis 640x480 gefahren werden.


320x200


400x300


640x480

Rechner/Konfiguration	320x200	400x300	640x480
Pentium 90, 16 MB, 4 MB Grafikkarte	gut spielbar	kaum spielbar	nicht spielbar
Pentium 133, 16 MB, 4 MB Grafikkarte	gut spielbar	spielbar	nicht spielbar
Pentium 90, 16 MB, 4 MB Grafikkarte, Direct3D	-	-	gut spielbar

erledigten Gegnern abgeknöpft. Trotz des breiten Waffenangebots ist Tomb Raider 2 kein ausgesprochenes Schießspiel, bei dem es auf Ihre Zielgenauigkeit ankommt. Im Vordergrund steht vielmehr Laras Wendigkeit – wie ein glitschiger Fisch sollte sie sich dem Zugriff des Gegners entziehen, und dazu müssen Sie sich vor allem auf den möglichst geschickten Einsatz der verschiedenen Moves konzentrieren. Aus diesem Grund visiert Lara die Kontrahenten in ihrem Schußfeld


Mit Hilfe des Ziffernblocks auf der Tastatur können Sie die Perspektive der Kamera fast beliebig verändern.


Immer wieder tauchen in Tomb Raider 2 tückische Pendelkonstruktionen auf, die der Protagonistin viel Schaden zufügen können.

ganz von selbst an, und Sie müssen sie nur noch per Tastendruck zum Feuern überreden.

Verbessertes Leveldesign

So innovativ Tomb Raider 1 vom Konzept her auch war, viele Action-Adventure-Freunde übten dennoch harsche Kritik am Leveldesign. Im ersten Lara Croft-Spiel war einfach „zu wenig los": Die spärlichen Gegner boten keine echte Herausforderung, und die Wege, die man bei den Puzzles zwischen den diversen Schaltern und Zahnrädern zurücklegen mußte, waren schlichtweg zu lang. Core Design hat aus diesen Kritikpunkten gelernt: Die Levels von Tomb Raider 2 bieten wesentlich mehr Action, die Puzzles sind „kompakter" und vielseitiger. Langwierige, nervige Hüpfereien um ihrer selbst willen kommen nicht mehr vor. Tomb Raider 2 konfrontiert den Spieler an keiner Stelle mit unfairen Situationen – selbst dort, wo es auf ultrapräzises Timing und genaue Sprünge ankommt, lassen sich die Schwierigkeiten dank der exakt und prompt reagierenden Steuerung in einem akzeptablen zeitlichen Rahmen bewältigen.
Auch grafisch wird in Tomb Raider 2 wesentlich mehr Abwechslung geboten als im Vorgänger, und dabei sind die verschiedenen Klamotten der Lara Croft eigentlich nur auflockerndes Beiwerk. Viel größere Bedeutung kommt den verschiedenen Locations zu, die alle paar Minuten mit neuen Überraschungen aufwarten und so den Spieler ständig bei Laune halten. Wer Tomb Raider 2 allerdings in seiner ganzen Pracht erleben will, sollte seinen Rechner mit einer 3D-Beschleunigerkarte ausgestattet haben.
Die erfreulich dezente Klangkulisse entspricht in etwa der des ersten Teils und paßt sich hervorragend dem jeweiligen Geschehen an.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR

» Bereits Tomb Raider gehörte im letzten Jahr trotz seiner kleinen Schwächen zu den absoluten Ausnahme-Programmen, die aus der Masse der Fließbandproduktionen wohltuend herausstachen. Der zweite Teil der Lara Croft-Saga setzt dem Ganzen aber noch eins drauf: Überraschenderweise ist daraus kein billiger Aufguß des Vorgängers geworden, mit dem man die Fans ohne großen Aufwand noch einmal kräftig „melken" will – nein, Tomb Raider 2 ist eine konsequente Weiterentwicklung des ersten Teils, in dem dessen Gameplay-Defizite fast durchweg ausgemerzt wurden. Das ausgewogene Leveldesign mit seinen anspruchsvollen, aber stets fairen Puzzles ist schlichtweg genial, und die aufwendige grafische Gestaltung der interessanten Locations sorgt für die optimale Atmosphäre. Über die paar Clippingfehler, die als „Altlast" der Tomb Raider-Engine auch im zweiten Teil noch auftauchen, kann man getrost hinwegsehen – sie haben keine Auswirkungen auf den Spielspaß. Ich bin überzeugt, daß Tomb Raider 2 ein echter Spiele-Klassiker wird, von dem man auch in einigen Jahren noch spricht! «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, DirectX		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	120 MB/1 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Core Design/Eidos	Veröffentlichung:	November 1997

Grafik: 90% Sound: 85% Genre: Action-Adventure

91% Einzelspiel

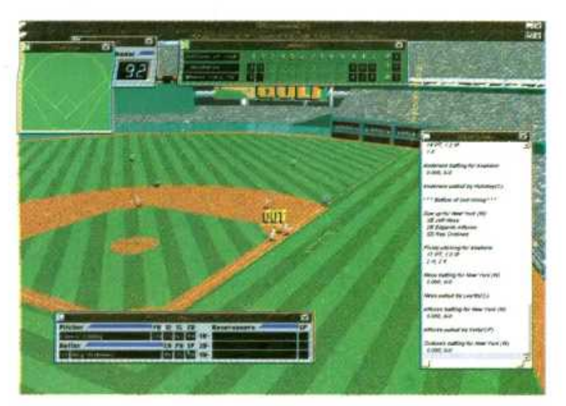

Multiplayer



» Eine neue Referenz im Action-Adventure-Genre «

DSF Baseball 98

Riesige, vollgepfropfte Arenen, übergewichtige Amerikaner, triefende Hot Dogs und Bierfahnen allerorten.



Windows-typisch dürfen Sie sich einzelne Fenster auf den Screen legen.

Wer einmal ein Baseballspiel live erleben durfte, wird sich an solche Bilder erinnern. Daß Baseball durchaus ernsthaften Charakter haben kann, wurde schon durch so manche PC-Simulation bewiesen, nicht zuletzt durch Sierras Front Page Sports-Serie. Diese erscheint in der 98er-Version unter dem Label des Deutschen Sportfernsehens, und wieder einmal wurde an der Optionsschraube gedreht. Um es vorwegzunehmen: Freunde des Schlagsports werden diesmal kaum ein Feature vermissen, an alles wurde gedacht. Sämtliche Major League-Teams messen sich in sämtlichen Original-Stadien, dem Team-Management sind kaum Grenzen gesetzt, Wetteränderungen wirken sich auf die Spiele aus, und sogar ein Editor wird gleich mitgeliefert. Was besonders Europäer freuen dürfte: Auch an weniger bewanderte Ballfetischisten wurde gedacht. Die Spieler-Kontrolle läßt sich in drei Schwierigkeitsgraden abstufen. Schade nur, daß die farb- und detailarme Grafik den Gesamteindruck etwas trübt. Baseball-Fans kann die zweitbeste Simulation nach Hardball 6 dennoch ans Herz gelegt werden.

Christian Bigge

Mindestens:	Pentium 75, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	2 Spieler an einem PC, Netzwerk und Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	583 MB/18-150 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Sierra/CUC	Veröffentlichung:	November
Grafik:	68%	Sound:	75%
Genre:	Sportspiel/Sim		

79% Einzelspiel – 81% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Einsteigerfreundlich trotz großem Tiefgang «

Madden NFL 98

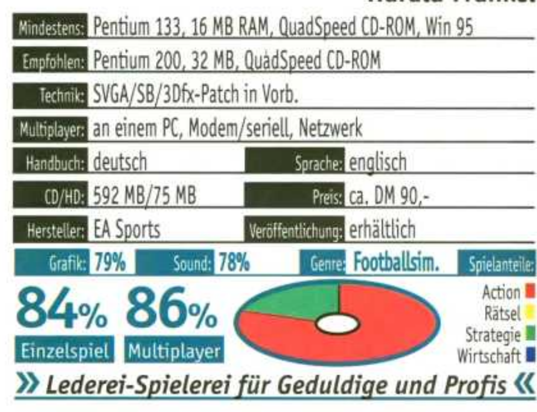
Football ist für Deutschland etwa genauso Volkssport wie Eishockey für Afrika. Freaks sollten trotzdem einen Blick auf Madden NFL 98 werfen.



Jetzt aber hurtig: Ein Receiver versucht, das Objekt der Begierde im Sprint zu erwischen.

Grundlegende Regelkenntnisse und einen Schuß Interesse für die Sportart sollte man mitbringen, um NFL 98 etwas abgewinnen zu können. Geboten werden Freundschaftsspiele, ein Ligamodus, 30 originale NFL-Teams samt Stadien in 3D, 100 historische Mannschaften, authentische Spielzüge, Fullscreen-Videos für erstklassiges TV-Feeling und ein Club- und Spielereditor. Wer möchte, darf als Manager agieren. Die Aufstellungen können wöchentlich per Internet aktualisiert werden. Eine Bonus-CD enthält ein multimediales Video-Lehrbuch mit mehr als einer Stunde Spielzeit. Feinheiten wie eine für Anfänger gewöhnungsbedürftige, aber sehr variantenreiche Steuerung, der nicht einfache Zugang und der sinnvolle Bluffmode für Zwei-Spieler-Partien an einem PC (der Gegner kann nicht sehen, welcher Spielzug gewählt wird) machen NFL 98 zu einem Game für Profis. Die glänzend animierten Polygonsprites wirken pixeliger als die der 97er-Version. Der angekündigte 3Dfx-Patch wird wohl Abhilfe schaffen.

Harald Fränkel



Mindestens:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win 95		
Empfohlen:	Pentium 200, 32 MB, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB/3Dfx-Patch in Vorb.		
Multiplayer:	an einem PC, Modem/seriell, Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	592 MB/75 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	EA Sports	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	79%	Sound:	78%
Genre:	Footballsim.		

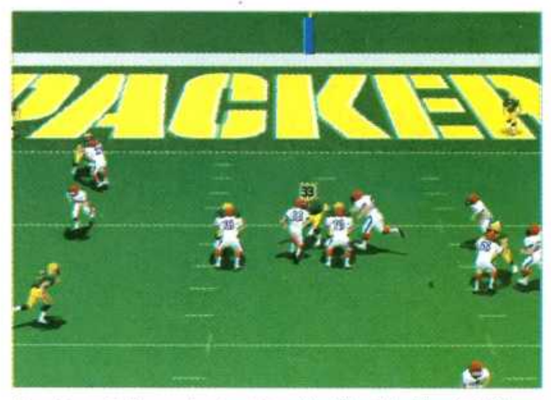
84% Einzelspiel – 86% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Lederei-Spielerei für Geduldige und Profis «

DSF Football Pro 98

Wer immer schon einmal damit angeben wollte, wie Al Bundy drei Touchdowns in einem Match geschafft zu haben, kann sich an DSF Football versuchen.



Hart geht's zu beim Football: Die Verteidiger versuchen, die Offensivspieler zu blocken.

Der Einstieg in das Feldspiel fällt bei Sierras neu aufgelegter Simulation etwas leichter als beim EA-Konkurrenten (siehe oben). Das liegt einerseits an der Möglichkeit, als Anfänger einige Aufgaben an den Computer abtreten zu können. Außerdem ist die Steuerung verhältnismäßig simpel – und gleichzeitig nicht so variabel. Spezialisten sind gefragt, wenn es ums Schaffen eigener Playbooks geht. Die Grafik ist hochauflösender, aber weniger gut animiert. Der leicht sterile Gesamteindruck entsteht auch wegen des Rasens, der wie ein polierter Plastikfußboden wirkt. Neben den üblichen Modi bietet DSF Football, das sich äußerlich im Vergleich zum Vorgänger von anno '97 wenig verändert hat, Optionen wie All-Star-Match, Trainingscamp und einen Karriere-Ligamodus über mehrere Seasons. Die Wettbewerbsrunden dürfen nach Belieben zusammengestellt werden, so daß unter anderem das Kreieren einer World League kein Problem ist. Zu den neuen Features gegenüber Pro 97 gehören weitere Kameraansichten, Wetter- und Stadioninfos und andere Details.

Harald Fränkel

Mindestens:	Pentium 75, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	an einem PC, Modem/seriell, Netzwerk, Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	467 MB/150 MB	Preis:	ca. DM 70,-
Hersteller:	Sierra-Online	Veröffentlichung:	Dezember
Grafik:	78%	Sound:	77%
Genre:	Fußballsim.		

72% Einzelspiel – 73% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Lederei-Spielerei für interessierte Einsteiger «


DARK EARTH™
"Das Programm hat meine kühnsten Erwartungen übertroffen: Technisch glänzt es durch selten gesehene Perfektion, und das von Grafik und Sound überzeugend umgesetzte Endzeit-Ambiente sucht einfach seinesgleichen. Auch für Einsteiger absolut empfehlenswert."
PC ACTION GOLD
HERBERT EICHINGER (PC ACTION 10/97)
Wertung 85% "Weltuntergangs-Epos der absoluten Extraklasse"
PC ACTION 10/97
"Ja, bei Dark Earth kommt Freude auf. Als alter Fan von "Alone in the Dark" habe ich schon lange auf einen Titel gewartet, der eine ähnlich gelungene Stimmung rüberbringt."
TOM SCHMITT (POWERPLAY 10/97)
GOTT IST DAS SONNENLICHT.
DUNKELHEIT EIN TODESURTEIL -
UND DIE ZEIT IST DER FEIND.
IM 24. JAHRHUNDERT HERRSCHT DIE ZEIT DER DUNKELHEIT. DIE ZIVILISATION ÜBERLEBT IN DEN WENIGEN STÄDTEN DES MYSTISCHEN LICHTS. SIE SIND ARKHAN. IN EINEM TÖDLICHEN RENNEN GEGEN DIE ZEIT MÜSSEN SIE SICH UND IHRE STADT VOR DEN HEERSCHAREN DES BÖSEN BEWAHREN.
ERLEBEN SIE EINE EINZIGARTIGE WELT. Dark Earth - DAS ATEMBERAUBENDE ECHTZEIT-ABENTEUER!
CD-ROM
kalisto
http://www.darkearth.com
MICROPROSE
http://www.microprose.com
© 1996/1997 Kalisto Technologies. Alle Rechte vorbehalten. Dark Earth und Kalisto Entertainment sind Warenzeichen von Kalisto Technologies.

Einen Monat nach dem Release im Konsolenbereich erscheint nun auch ein würdiger Vertreter der Strike-Saga auf dem PC und kann hier seine grafischen Vorzüge voll ausspielen. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern kommt Nuclear Strike endlich weg von dem Klischee des bösen Russen und greift mit seiner Story Probleme aus Krisenregionen auf, wie sie sich auch in der realen Welt abspielen könnten.

Nuclear Strike • Action

PROPELLERDRÖHNEN

Der Countdown läuft, denn bei Electronic Arts' Nachfolger zu Soviet Strike bekämpft der Spieler die atomare Bedrohung eines machthungrigen Ex-KGB- und Ex-CIA-Agenten. Mit dem gestohlenen Sprengkopf einer Atomrakete und seinen schießwütigen, terroristischen Verbündeten hält dieser von Indochina aus die Welt im Schach. Als Pilot eines Kampfhubschraubers besteht die Aufgabe des Spieler darin, den Schurken namens Lemonde zur Strecke zu bringen und den Sprengkopf so schnell wie möglich wieder in die Hände verantwortungsbewußter Menschen zurückzubringen. Im Kampf gegen diesen gewieften Terroristen steht man jedoch nicht alleine da, sondern erhält von kampferprobten Hintermännern die nötigen Informationen. Andrea, der politische Informations-Offizier, sorgt für brisante Neuigkeiten und Informationen über politische Entwicklungen der jeweiligen Region, wohingegen Hack, der Computerspezialist, über ein internes Satelliten-Netzwerk ständig Feindbewegungen meldet. Einsatzkommandos und spezielle Hinweise auf Feindschwächen erhält man von General Earle vor Auftragsantritt. Während der Missionen nimmt er über das Strike.net Verbindung zum Piloten auf und gibt weitere Auftragspunkte bekannt.

Flugzeuge, Panzer, Schiffe

Am Anfang jedes der sieben Levels erhält man durch Videosequenzen eine kurze, aber prägnante Einführung und startet daraufhin den Auftrag von der Basis. Die einzelnen Missionen sind sehr vielfältig und abwechslungsreich gestaltet. So müssen bei der Jagd nach Lemonde Gebäude zerstört, Panzerkolonnen aufgehalten, Schmugglerflotten vernichtet oder Agenten aus der Gewalt des Irren befreit werden. Die bis zu zehn unterschiedlichen Missionsziele innerhalb eines Levels können jederzeit wieder aufgerufen werden, wobei dann detaillierte Informationen in Sprach- und Textform parallel angeboten werden. Die an sich logisch miteinander verknüpften Aufgaben lassen meistens den Freiraum für eigene Entscheidungen, und es erweist sich oft als eine taktisch vorteilhafte Entscheidung, bereits im Vorfeld gewisse Gegner aus dem Weg zu räumen, was man spätestens nach dem vierten oder fünften Anlauf bemerken wird. Macht der erste Level den Spieler noch mit den hochtechnischen Einrichtungen des Apache-Helikopters vertraut, so wird schon bald klar, wo



Von Hack, dem Computerspezialisten erhält man über das Satelliten-Netzwerk Videoeinspielungen in das Cockpit übertragen.



General Earle gibt dem Spieler auch während der Missionen Tips und Informationen hinsichtlich Veränderungen an den Frontlinien.

Ihre Grenzen liegen. Von da an halten die Gegner mit jeder weiteren technologischen Errungenschaft Schritt und zwingen den Spieler, sich jede Aktion genau zu überlegen. Eine große Hilfe ist dabei der Radarschirm des Cockpits. Mit ihm erkennt man feindliche Stellungen frühzeitig und kann sie, wenn nötig, umgehen. Abwechslung erfährt Nuclear Strike durch die Möglichkeit, die Fahrzeuge zu wechseln. Es stehen Hubschrauber (Super Apache, Super Comanche, Cobra), Flugzeuge (Harrier), Panzer (Abrams) und Schiffe (Hovercraft) zur Verfügung. Bereits zu Beginn des Spieles muß man nach einem technischen Defekt des Apache in einen Super Huey der lokalen Guerilla umzusteigen – nur dann kann der Auftrag erfolgreich fortgesetzt werden. Notwendige Hilfeleistungen und nützliche Zusatzinformationen gibt es, wenn man Personen aufnimmt und an vorgegebenen Plätzen absetzt.


Nimmt man den Agenten Cash auf. erfährt man Neuigkeiten über den anstehenden Auftrag.


Die einzelnen Missionsziele innerhalb einer Kampagne können jederzeit aufgerufen werden.


Um das Gefecht zu seinen Gunsten zu entscheiden, muß man immer wieder Goodies aufnehmen.

Die Umsetzung

Daß Nuclear Strike ursprünglich als Konsolenspiel konzipiert war, ist trotz der 3Dfx-optimierten Grafik (schnellere Frame Rate im Kampfgeschehen, flüssiges Scrolling und beeindruckende Lichteffekte bei Explosionen und brennenden Trümmern) nicht zu übersehen. Als Perspektive wurde die Verfolger-Kamera gewählt. Das jeweilige Fahrzeug bleibt dabei immer im Mittelpunkt, und die Landschaft scrollt flüssig bei jeder Bewegung mit. Die KI erweist sich als sehr fortschrittlich, da die Handlungen und Befehle des Spielers das Verhalten der Gegner und Verbündeten merklich beeinflussen. Trotzdem lassen sich auch Kritikpunkte finden. Angesichts des hohen Schwierigkeitsgrades bereits in der Spielstufe „leicht“ wäre zum Beispiel eine anständige Save Option durchaus wünschenswert. Ein entsprechender Eintrag im Hauptmenü ist zwar vorhanden, das wiederum wird aber nur angezeigt, wenn ein kompletter Level erfolgreich absolviert wurde. Warum sollte man dann aber noch abspeichern, wenn man für den nächsten Level automatisch ein Paßwort erhält? Je nach Geschmack kann entweder über die Tastatur, per Maus, mit einem Joystick oder Gamepad gespielt werden. Im Test stellte sich jedoch heraus, daß die praktikabelste Lösung das Gamepad ist – also nichts Unübliches für eine Konsolen-Konvertierung.

Christian Müller



Dank 3Dfx gelingt es auch, größere Explosionen realistisch darzustellen, ohne daß die flüssige Bilddarstellung darunter leidet.



In einigen Levels dient ein supermodern geformtes Stealth U-Boot als Ausgangsbasis und Anlaufpunkt.

VERGLEICH



Trotz der realistischeren Grafiken und der zeitgemäßen Story kommt Nuclear Strike nicht an G-Police heran. Die konsolentypische Steuerung, die Verfolgerperspektive und vor allem die fehlende Speicher-Option bieten eindeutige Nachteile gegenüber anderen Genrevertretern.

Spiel	Wertung
G-Police	88%
Nuclear Strike	79%
SWIV 3D	72%

KOMMENTAR

» Der Schwierigkeitsgrad wurde im Vergleich zum Vorgänger etwas abgemildert, für Neueinsteiger gilt dennoch: viel Geduld und immer wieder versuchen. Man taucht in eine eigene Welt, in der CPU-gesteuerte Figuren als Verbündete in Scharen um einen herumwuseln. Wie in der Realität schwenkt deren Verhalten bei falscher Behandlung von neutral in angriffslustig um. Zeitgemäß sind auch die Videosequenzen, welche die Dynamik des Spieles widerspiegeln und oft genug eine hilfreiche Ergänzung darstellen. Wer bereits Soviet Strike gespielt hat, wird sich bei Nuclear Strike wie zu Hause fühlen. «

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, 3Dfx, Direct 3D		
Technik:	SVGA (2MB RAM)		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	566MB/10-230 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	November

Grafik: 88% Sound: 75% Genre: Action

79% Einzelspiel

- Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Ansprucksvolles Actionspiel mit spannender Handlung «

wieder.

blöd, oder?

I-WAR

REBELLION IM UNIVERSUM

Neben Treffsicherheit und Mut brauchen Sie dann auch strategisches Fingerspitzengefühl

Ab November 97* in diesem Sternensystem.

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO

ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.de

* Voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel.

Armored Fist 2 • Action

IN THE ARMY NOW

Spätestens wenn das klassische Zitat Cäsars „Ich kam, sah und siegte" plötzlich zu einem markig-rauhen „Wir kamen, wir sahen, wir traten ihnen in den Hintern" mutiert, wissen selbst ungeschulte Ohren ganz schnell, daß ihr Besitzer nicht im Lateinunterricht sitzt. Getreu dem Motto „You're in the army now" verleiht das Spiel Armored Fist 2 PC-Spielern die Weihen des harten Mannes und versetzt sie in eine US-amerikanische Panzereinheit.



Während der großen Kampagnen muß der Spieler bis zu sechs Züge à vier Panzer kontrollieren, indem er hin und her springt.

Anfänger dürfen sich bei Armored Fist 2 an vier Trainingsmissionen versuchen und anschließend mit einem einzelnen Panzer des Typs M1A2 Abrams eine achtteilige Solotour starten. Erst dann geht's ans Eingemachte, wobei vier Kampagnen warten. Die US-Panzer verschlägt es nach Zentralafrika (UN-Einsatz im Bürgerkrieg), Sibirien (Revolte gegen russische Regierung), Weißrußland (UN-Schutz im Bürgerkrieg) und Türkei/Irak (NATO-Auftrag gegen iranische Invasoren). Der Abrams walzt über schneebedeckte Hänge, weite Wiesen, trostlose Wüsten und durch Dörfer.



Um Düsenjets zu treffen, gehört auch sehr viel Glück dazu.



Hier verabschiedet sich ein feindlicher Hubschrauber.



Rambos schnell ramponiert

Als ob es nicht Herausforderung genug wäre, eine Blechbüchse auf Ketten heil nach Hause zu bringen, dürfen je nach Mission bis zu 24 Tanks befehligt werden, indem man zwischen den Gefährten hin und her springt. In diesem Fall steigt der Adrenalinspiegel direkt proportional mit dem Kalorienverbrauch, weil die Bedienung der Tastatur sportliche Ausmaße annimmt. Andererseits sind derlei strategische Maßnahmen unbedingt notwendig, um einige der anspruchsvolleren Missionen schaffen zu können. Daß man sich geschickt vorantasten muß, um nicht zu Kanonenfutter zu werden, versteht sich von selbst. Mit bloßem Ramboverhalten sind die kleinen Babys recht fix ramponiert. Ein weiteres Menü ermöglicht es, Befehle an das Platoon weiterzugeben (Bewegung, Formation, Abstand und Anweisungen über die Wahl der Ziele). Eine beiliegende Tastaturschablone erleichtert das Leben.

Wer in der leichten Stufe spielt, feiert schnell Erfolge. Allerdings steigt der Schwierigkeitsgrad im Lauf des Spiels auf gehobenes Niveau. Knackig wird's, wenn man den realistischen Modus wählt, weil der PC-Besitzer in jedem Panzer den Kommandanten, den Richtschützen und den Fahrer kontrolliert (lesen Sie dazu den Kasten





UN-Transporte zu eskortieren und vor militärischen Übergriffen zu schützen, gehört bei Armored Fist 2 zum Tagesgeschäft.

„Der Realistic Mode"). Es gibt simple Mach-alles-nieder-Aufträge oder Eskorten, und es müssen Flughäfen attackiert oder Militärstützpunkte verteidigt werden. Hin und wieder herrscht Zeitdruck, oder Minenfelder machen die mächtigen Panzer zu hilflosen Brummkreiseln, wenn eine ihrer Ketten weggesprengt wurde. Oft hilft es, Luftunterstützung oder Artillerie anzufordern oder sich mit Motorenqualm zu tarnen.



Bei dieser Mission muß eine Militärbasis verteidigt werden.

Derbe Sprüche

Von der Grafik ist AF2 in der Oberklasse anzusiedeln, selbst wenn die 3D-Engine recht langsam ist. Daß Bäume einfach verschwinden oder Zelte und Häuser wie in Treibsand wegblubbern, wenn man dagegenfährt, wirkt etwas störend. Außerdem sehen die Explosionen nicht sonderlich beeindruckend aus. Für Atmosphäre sorgt der Sound. Zwar endet der Funkverkehr oft in babylonischem Sprachgewirr, weil alle durcheinander plappern. Die Effekte sind aber stimmungsvoll und glänzen (zumindest in der von uns getesteten US-Version) mit dem einen oder anderen derben Spruch. Der Schlachtenlärm oder das Nachladen der Kanone gehören ebenfalls in die Abteilung „Schmankerl". **Harald Fränkel**



VERGLEICH

Ein Vergleich mit der Hubschrauber-Actionsimulation Comanche 3 bietet sich alleine deshalb an, weil NovaLogic bei Armored Fist 2 dieselbe Grafik-Engine (Voxel Space 2) verwendet hat. Wer nicht gerade ein ausgemachter Panzer-Fan ist, sondern eher ein Otto-Normal-Spieler, fährt mit dem luftigen Bruder vielleicht deshalb etwas besser, weil sich zu den spannenden Aufträgen noch die Faszination des Fliegens gesellt. Dafür besitzt AF2 enorme taktische Elemente, weil ein einzelner Spieler sich um mehrere Einheiten kümmern muß. IM1A2 Abrams von Interactive Magic mag aus der Sicht von Hardcorespielern realistischer sein. Technisch kann es seinem Kontrahenten nicht das Wasser reichen.

Comanche 3	90%
Armored Fist 2	83%
IM1A2 Abrams	40%

DER REALISTIC MODE

Armored Fist 2 bietet einen Easy Mode für Einsteiger, der mit einer Handvoll Tastaturbefehlen auskommt. Der Realistic Mode, der noch über einige Automatikeinstellungen leicht justiert werden kann, erlaubt dem Spieler eine umfangreichere Kontrolle über unterschiedliche Teile des Panzers – je nachdem, in welche Rolle er während einer Mission schlüpft. Vereinfacht ausgedrückt heißt das: In der Fahrersicht steuert der PC-Besitzer den Abrams, in der Richtschützensicht zielt und schießt er mit Kanone und interner MG, und mit dem Kommandanten kümmert er sich bei geschlossener Dachluke um die lasergesteuerte Zielvorrichtung und bedient bei offener Luke das zweite MG oberhalb des Geschützturms. Trotz allem ist AF2 mehr Actionspiel als Simulation.



Mit dem Kopf an der frischen Luft hat der Kommandant den besten Überblick und kann das Maschinengewehr bedienen.



Im Panzer identifiziert der Kommandant andere Einheiten und bedient die lasergesteuerte Zielvorrichtung.



Der Richtschütze steuert die Kanone und kümmert sich um die Bedienung des zweiten, internen Maschinengewehrs.



In der Fahrersicht gibt der Spieler seinem Panzer die Sporen und steuert ihn zu den einzelnen Wegpunkten.

KOMMENTAR

» Armored Fist 2 lebt von einer zackigen Army-Atmosphäre und den vielfältigen strategischen Möglichkeiten. Die Voxelgrafik mag zu Zeiten von 3D-Beschleunigern nicht mehr ganz up to date wirken, ist aber allemal ausreichend schön (ich liebe diesen blutroten Himmel über Afrika). Genervt hat mich, daß das tonnenschwere Stahlmonster keine anderen Fahrzeuge plattwalzen kann, sondern plump dagegenstößt oder gar hängenbleibt. Selbst Gerümpel erweist sich als unüberwindliches Hindernis. Ich dachte immer, der Abrams sei ein Panzer! Stattdessen benimmt er sich ab und zu wie ein billiger Kinderwagen. Schade ist ferner, daß es nur vor den Trainingsmissionen Videosequenzen zu sehen gibt – denn die sind super gemacht. AF2 ist derzeit das beste Panzerspiel auf dem Markt, aber trotzdem nur für Fans. «

Mindestens:	Pentium 100, 16 MB, DoubleSpeed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 200 MMX, 32 MB, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, General Midi		
Multiplayer:	2 Spieler per Modem/seriell, 8 im Netzwerk		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	532 MB/58 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	NovaLogic	Veröffentlichung:	Dezember

Grafik: 82% | Sound: 77% | Genre: Panzersimulation

83% Einzelspiel

86% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Für strategisch veranlagte Panzerfans ein Muß «

AHx-1

Der Kampfhelikopter AHx-1 Viper ist ein Geheimprojekt des Militärs und soll als Strike & Fly-Waffe in Krisengebieten für Ruhe sorgen.



AHx-1 sieht zwar unter Grafikvollast toll aus, ist aber nur noch schwer spielbar.

Dementsprechend erstrecken sich die drei ausgiebigen Kampagnen über je 15 Einsätze in Kolumbien, Libyen und Rußland. Da werden Drogenkartelle ausgehoben, Waffenschieber dingfest gemacht oder gar Putschversuche vereitelt. Als Pilot der Viper wird man in acht moderierten Trainingseinheiten mit den zahlreichen Waffensystemem und den beeindruckenden Flugeigenschaften des HighTech-Hubschraubers vertraut gemacht. Spätestens im ersten Einsatzgebiet aber erweist sich die AHx-1 Viper dann doch als ziemlich rotorlahm. In erster Linie liegt dies an der durchschnittlichen Grafik-Engine, die zwar schöne Landschaften zeichnet, aber trotz MMX-Unterstützung entweder ruckelige oder nur verpixelte Ergebnisse liefert. Die Folge ist, daß sich der Rotorflügler nur schwer steuern läßt oder die Ziele kaum im Fadenkreuz zu halten sind. Auch die Soundausgabe weist Schwächen auf. Wenn bei Explosionen der zugehörige Effekt erst zeitverzögert nachgeladen wird, wirkt das unsauber programmiert. Gegen die technische und spielerische Referenz Comanche 3 von NovaLogic hat die AHx-1 Viper jedenfalls kaum eine Chance.

Christian Müller

Mindestens:	Pentium 120, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	2 Sp.-Netzwerk, Modem		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	400 MB/10-80 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	GT Interactive	Veröffentlichung:	November
Grafik:	60%	Sound:	65%
Genre:	Simulation		

60% Einzelspiel **55%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Trotz der Hardwareanforderungen rotorlahm* «

Need For Speed 2 SE

Schickeres Outfit, dasselbe Spiel: Mit der Special Edition packt EA nun endlich auch für Need For Speed 2 den 3Dfx-Support aus.



Ätsch! Spätestens nach 20 Sekunden wird Ihnen der rote Ferrari wieder im Nacken hängen.

Lohnt sich da der Umstieg? Die Antwort ist eindeutig: Wer NFS 2 mochte, wird sehnsüchtig auf das Update gewartet haben, das zumindest ansprechende Spielgeschwindigkeit garantiert. Alle anderen sollten die Bremse treten, denn einige Mängel des Vorgängers wurden nicht behoben. Überhaupt unterscheidet sich die SE nur in zwei Punkten vom Original: Mit dem Ford Mustang Mach III, dem Italdesign Nazca C2 und dem Ferrari F355 gibt's drei neue Nobelkarossen zu vermelden, und zusätzlich bietet die Special Edition eine (ja, wirklich nur eine) neue Strecke. Die Traumwagen steuern sich leider immer noch hanebüchen. Mitten im Sprung darf munter drauflos gelenkt werden, viel zu enge Kurven werden problemlos mit Tempo 250 passiert, und die Gegner rammen locker vor sich hin, was da so im Weg steht, und kleben selbst nach Unfällen Sekunden später bereits wieder an Ihrer Stoßstange. Für stolze DM 35,- erhalten Updatewillige nicht gerade viel, unerschrockene Neukunden sollten im Softwareladen aber auf das Kürzel SE Wert legen.

Christian Bigge

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, 3Dfx-Karte		
Technik:	SVGA/SB/3Dfx-Support		
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 8 Sp. Netzwerk, Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	629 MB/10-95 MB	Preis:	ca. DM 90,-/35,-
Hersteller:	Electronic Arts	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	80%	Sound:	70%
Genre:	Rennspiel		

69% Einzelspiel **69%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Dank 3Dfx schneller, sonst wenig Neues* «

Rocket Jockey

Drückt man angesichts der schwachen Grafik mindestens ein Auge zu, ist Rocket Jockey ein unterhaltsames Sportspiel der etwas anderen Art.



Schießt der Jockey ein Greifkabel an einen Turm, kann er ganz enge Kurven fliegen.

Rocket Jockeys düsen auf raketenartigen Motorrädern durch die Stadien. Sie machen unglaubliche Kehrtwendungen, indem sie Greifkabel auf Türmchen abschießen und die aus der Fliehkraft entstehende Energie in eine Kreiselbewegung umsetzen. Rocket Jockey bietet drei Varianten: Beim Rocket Ball gilt es, kürbisgroße Kugeln in Tore zu bugsieren, Rocket Racing ist ein Rennspiel, bei dem ein Slalomkurs bewältigt werden muß, und Rocket War ist die brutalste Version, weil man die Gegner schlichtweg außer Gefecht zu setzen hat. Während des Spiels zeigen sich viele Möglichkeiten: Man kann mit den Seilen Gegner wie mit einem Lasso von der Maschine ziehen, Fallen bauen, andere Jockeys an Türme fesseln, Bomben aufnehmen und zur Explosion bringen und vieles mehr. Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig. Schade, daß es keine Ligapartien gibt und man sich nur wie bei einem Arcadegame von Level zu Level vorarbeiten kann. Unterhaltsam ist der Sound, der von rockigen Gitarrenklängen lebt.

Harald Fränkel

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 200, 32 MB RAM		
Technik:	SVGA/SB, CD-Audio, I-Force optional		
Multiplayer:	6 Spieler im Netz, Modem/seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	152 MB/55 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Bomico/Rocket Science	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	52%	Sound:	70%
Genre:	Science-Fiction-Sport		

73% Einzelspiel **79%** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Trotz altbackener Grafik sehr unterhaltsam* «

Montezuma - Der Fluch der Azteken • 3D-Adventure

RÄTSELPYRAMIDE

Max mag aussehen wie der kleine Bruder von Indiana Jones, aber in Wirklichkeit ist er der einzige lebende Nachfahre des legendären Aztekenherrschers Montezuma. Er beschließt, in die Heimat seiner Vorfahren zurückzukehren, um den abhanden gekommenen Schatz aufzuspüren, den die Azteken vor ihrem Niedergang unter einem großen Tempel vergraben haben sollen.



Montezumas Expedition steht unter keinem glücklichen Stern: Ein Motorschaden führt direkt über dem Dschungel zum Absturz von Max' Propellermaschine, und der Held kann sich gerade noch in letzter Sekunde mit dem Fallschirm retten. Er landet weich im Sand direkt vor einer geheimnisvollen Tempelpyramide – nur wenn er alle Gefahren meistert, die in diesem Bauwerk auf ihn lauern, wird sein Abenteuer von Erfolg gekrönt sein.



3D-Action?

Schon beim Betreten des indianischen Gotteshauses wird Ihnen klar, daß Montezuma von Utopia Technologies schwer einem bestimmten Genre zuzuordnen ist – das Spiel läßt sich in keine Schubladen pressen. Vielleicht erweckt die im ganzen Game beibehaltene Ich-Perspektive bei Ihnen Assoziationen mit den zur Zeit so angesagten 3D-Action-Titeln, aber dazu paßt das Leveldesign wieder überhaupt nicht: Das Gegneraufkommen in Montezuma ist verschwindend gering, und Sie selbst können sich ausschließlich mit Faust und Fuß zur Wehr setzen – es gibt keine Geheimräume, in denen sich Pumpguns oder gar Kettensägen finden lassen, und mit dem einfachen Umlegen von Schaltern ist es in diesem Spiel ebenfalls nicht getan. Stattdessen haben Sie von Anfang an harte Rätselnüsse zu knacken, in denen es meist darum geht, die Funktionsweise von raffinierten Mechanismen zu ergründen und zum eigenen Vorteil zu nutzen. Häufig werden Sie dabei auf bewegliche Plattformen, Wippen, Trampoline und Aufzüge stoßen, die genau wie die aufzusammelnden Melonen- und Bananen-Power-Ups eher an ein Jump&Run erinnern. Insgesamt geht es in Montezuma für einen Titel dieser Art sehr gewaltarm zu – gefragt ist Ihr Grips, sture Ballerei hat in diesem Spiel keinen Platz.

Überraschungen en masse

Obwohl also Auseinandersetzungen mit Widersachern nicht im Vordergrund stehen, werden Sie sich in Montezuma zu keiner Zeit langweilen – es ist fast schon unglaublich, welche Vielfalt an Puzzles die Utopia-Designer aus den traditionellen Elementen herauskitzeln konnten. So gibt es Räume, in denen sich mehrere Plattformen übereinander synchron in unterschiedlichen Richtungen bewegen – wenn Sie das System auf Ihrem Weg zur gegenüberliegenden Tür nicht durchschauen, landen Sie unweigerlich in einer tödlichen Lavagrube. Ein andermal betreten Sie einen Saal



Trifft Sie einer der Gegner oder stürzen Sie mit voller Wucht auf einen Steinboden, sehen Sie Sterne und verlieren Lebensenergie.

mit einem Tigerdenkmal in der Mitte – der Ausgang auf der gegenüberliegenden Seite ist so hoch, daß Sie ihn auch mit dem kühnsten Sprung nicht erreichen können. Ein Blick nach oben gibt Ihnen einen Hinweis, wie's weitergeht: An der Decke hängen mehrere spitze Pfähle, die Sie herunterstürzen lassen müssen, ohne selbst getroffen zu werden. Die Dinger rammen sich dabei unterschiedlich tief in den Boden und bilden so eine Reihe von Plattformen, über die Sie bequem dem Ausgang entgegenhüpfen können. An anderen Stellen gilt es, knifflige Situationen mit Pendeln, auf- und abspringenden Totenschädeln, messerscharfen, beweglichen Klingen oder rasanten Katapulten zu meistern. Gelegentlich müssen Sie sich auch an einem Seil entlanghangeln oder in die Tiefen diverser Wasserbecken abtauchen. Stets sollten Sie bei größeren Sprungaktionen die Beschaffenheit des Bodens im Auge behalten: Einen Sturz in den Sand überstehen Sie unbeschadet, während Ihnen der Aufprall auf einen massiven Steinboden gehörig Energie entzieht.



Der hartnäckige Keulenschwinger muß erst aus dem Weg geräumt werden, bevor man den nächsten Raum betreten kann.



In den höheren Auflösungen mit mehr als 256 Farben ist auch auf High-End-Rechnern im Vollbildmodus noch kein flüssiger Spielablauf gewährleistet. Mit der anstehenden 3Dfx-Version soll sich das ändern.



Wenn Sie beim Entlanghangeln am Seil auf gutes Timing achten, können Sie mit Hilfe der weißen Kugeln eine Menge Punkte einsammeln.

Solide Engine

Gesteuert wird Montezuma wie viele 3D-Spiele mit wenigen Tastaturkommandos – wer in diesem Genre bereits Erfahrungen mitbringt, hat sich schnell an den einfach zu handhabenden Befehlssatz gewöhnt. Grafisch macht das Game im Moment noch einen etwas zwiespältigen Eindruck: Die Utopia-eigene U-Vision-Engine gestattet zwar verschiedene Auflösungen von 320x200 bis 800x600 in verschiedenen Farbtiefen, aber im Hi-Colour-Modus bei 800x600 Bildpunkten ist sogar ein üppig ausgestatteter Pentium 200 noch überfordert – hier hilft nur die wenig attraktive Verkleinerung des Bildschirmausschnitts oder das Herunterschalten auf 640x480 mit 256 Farben. Voraussichtlich werden allerdings ab Februar solche Mankos ebenfalls der Vergangenheit angehören – dann nämlich erscheint die 3Dfx-Version von Montezuma. Wir durften ein frühes Stadium dieser Fassung bereits im Sommer begutachten: Selbst im Vollbildmodus lief das Spiel ultraflüssig und sah noch ein ganzes Stück schöner aus als in der ohnehin schon sehr gelungenen „normalen" Version. Allzu leicht wird es Ihnen in Montezuma – Der Fluch der Azteken nicht gemacht – der Schwierigkeitsgrad der sieben umfangreichen Levels hat es stellenweise gewaltig in sich. Trotzdem kommt aufgrund der toleranten Steuerung, die auch so manchen ungenauen Sprung noch in einen Treffer verwandelt, selten Frust auf, und die Motivation, nach einem Scheitern noch einen weiteren Versuch zu wagen, ist ungeheuer groß.

Herbert Aichinger

VERGLEICH

Es ist gar nicht so leicht, Vergleichsprogramme für Montezuma zu finden. Entfernte Ähnlichkeiten gibt es immerhin mit Tomb Raider und Pandemonium. Vom Puzzledesign her erweist sich Montezuma hier als würdiger Konkurrent, aber Protagonist Max wird sich sicherlich nicht zu einem ähnlichen Kultcharakter wie Lara Croft oder Nikki entwickeln.

Spiel	Wertung
Tomb Raider 2	91%
Tomb Raider	87%
Pandemonium	87%
Montezuma	82%

RELIKT

Vor ca. 15 Jahren, in der „Steinzeit" der Homecomputer, produzierte Utopia Technologies das Plattformspiel Montezuma's Revenge und hatte damit weltweit riesigen Erfolg. Mit Montezuma – Der Fluch der Azteken versucht die Firma nun, das damalige Spielprinzip mit modernen technischen Mitteln wiederzubeleben. Nostalgiker, die sogar in Sachen Computer immer wieder den „guten alten Zeiten" nachtrauern, in denen sowieso alles viel besser war, bekommen beim Kauf von Montezuma – Der Fluch der Azteken das erste Spiel dieser Reihe sozusagen gratis dazu.



Der legendäre Klassiker Montezuma's Revenge findet sich als nette Dreingabe auf der CD.

KOMMENTAR

» Montezuma hat mich von Anfang an begeistert – es ist einfach großartig, mit welch bescheidenen Mitteln das Utopia-Team ein derart anspruchsvolles, abwechslungsreiches Game aus dem Hut zaubern konnte! Im Vergleich mit anderen aktuellen 3D-Engines zieht U-Vision trotz HiColour-Rendering und Echtzeit-Lightsourcing in Sachen Gameplay noch den kürzeren, aber die kurz vor dem Release stehende 3Dfx-Version (für registrierte User ist zu gegebener Zeit bei Software 2000 gegen Rückporto ein Update zu beziehen) läßt auch hier keine Wünsche mehr offen. Wer intelligente Puzzles mit einem Schuß Action liebt, kann bei Montezuma bedenkenlos zugreifen. «

Mindestens: Pentium 100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM
Empfohlen: Pentium 200, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik: SVGA, SB, 3Dfx (in Vorber.)
Multiplayer: Keine Multiplayeroption
Handbuch: deutsch — Sprache: deutsch
CD/HD: 110 MB/91 MB — Preis: ca. DM 80,-
Hersteller: Utopia/Software 2000 — Veröffentlichung: November
Grafik: 75% — Sound: 73% — Genre: 3D-Adventure

82% Einzelspiel — **-** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Funkelnder Azteken-Schatz** «



Kennen wir das nicht irgendwoher? Ducan driftet wie einst Kurt aus MDK per Surfbrett durch einen bonbonbunten Gang.



Einer der Wichtel hat Duncan in eine Falle gelockt, so daß ihm plötzlich teufelsähnliche Killerwesen gegenüberstehen.

Dreams to Reality • Action

TRAUMFABRIK

Sie möchten ihrem Leib- und Magen-Psychiater ein paar schlaflose Nächte bereiten? Oder kennen Sie gar einen hauptberuflichen Traumdeuter, den Sie vor eine unüberwindbare Aufgabe stellen wollen? Leihen Sie ihm einfach Dreams to Reality, das verrückteste und surrealste Action-Adventure des Universums...

Duncan, Hauptfigur von Dreams to Reality, macht eine abenteuerliche Reise durch das Traumland. Daß der junge Herr, der vor Kraft kaum laufen kann, aussieht wie ein Mongole in Radlerhosen und coolen Nike-Turnschuhen, tut seiner Heldenhaftigkeit keinen Abbruch. Der Spieler sieht das Geschehen aus einer dreidimensionalen Verfolgerperspektive, muß bei seiner Tour durch vier Levels (100 Locations) etliche Rätsel lösen, mit friedvollen Lebewesen kommunizieren und rund 100 deutlich weniger freundlichen Kreaturen kämpfen. Sein Schützling kann anfangs nur rennen, springen, schwimmen und ein paar Karateschläge.

Magie macht mobil

Besonders wichtig ist die Magiebegabung Duncans. Waffenzauber ermöglichen es ihm, ein Schwert oder einen Bogen einzusetzen. Mit magiegeladenen Verbandskästen frischt er seine Lebensenergie auf. Andere Power-Ups, die im Laufe der Reise zu finden sind, machen ihn unsichtbar, erschaffen ein Hologramm seines Körpers (zur Ablenkung von Gegnern) oder ermöglichen es, per Seelenwanderung in andere Charaktere zu schlüpfen. Und auch den Traum vom Fliegen kann Duncan sich mit Leichtigkeit erfüllen.

Dem PC-Besitzer begegnen die seltsamsten Wesen. Er trifft auf hüpfende Toaster und Karnickel in Zylindern, fliegt riesigen Walen hinterher, wird von einer Art Mallorca-Tourist samt Videokamera (ein echter Prolo) angequatscht oder schwimmt an Pin-

VERGLEICH

Dreams to Reality ist wie eine Mischung aus Tomb Raider und MDK. Cryos neuem Spiel fehlt gegenüber diesen beiden Kultprodukten die technische Perfektion, dafür wartet es mit einer sehr phantasievollen Geschichte auf. Die Kampfsequenzen erinnern stark an den noch immer empfehlenswerten 3D-Prügler Time Commando und an das weitaus schwächere Perfect Weapon.

Spiel	Wertung
MDK	92%
Tomb Raider	87%
Dreams to Reality	86%
Time Commando	83%
Perfect Weapon	60%



Nur Fliegen ist schöner! Ducan schwebt über dem Traumland. Für diese Fähigkeit benötigt der Held sehr viel Zauberenergie.

guinen mit Taucherhelm vorbei. Eine bedeutende Rolle spielen kleine blaue, grüne, rote und weiße Wichtel, die mit Tips und Gegenständen weiterhelfen.

Grafisch gehört Dreams zur Oberklasse, auch wenn die uns vorliegende Beta-Version noch Mängel aufwies. Fehler beim Bildaufbau und der Kameraperspektive waren allerdings selten und störten deshalb kaum. Ohne 3Dfx-Unterstützung präsentierte sich die Grafik selbst auf einem Pentium 200 MMX mit 32 MB RAM nicht absolut ruckelfrei. Nerviger war zum Teil die Sprachausgabe: Wenn einer der blauen Wichtel in seinem Waldorfkindergartenslang den Reim „Erkunde, erkunde, mache eine Runde" lispelt, führt dies doch zu leichtem Schüttelfrost. Ähnlich verhält es sich mit Monstern, die mit einer nach Otto Waalkes klingenden Stimme „Komm her, wir machen dich fertig!" quieken. Das hört sich nämlich ungefähr so bedrohlich an wie Biene Majas schläfriger Kumpel Willy beim Singen von „Alle meine Entchen". Die Steuerung von Duncan wirkt recht komplex. Nach kurzer Einarbeitungszeit lernt man das im Prinzip simple Benutzerinterface sehr zu schätzen. Der Hauptbildschirm zeigt am unteren Rand auf einen Blick die Zauberkraft, die Lebensenergie und jeweils die drei Zaubersprüche, die der Spieler für einen schnellen Zugriff als Hotkeys definieren darf.

Traumhafte Kombination

Dreams to Reality verzaubert den Spieler mit einer von mystischen Videosequenzen ausgeschmückten, wunderschönen Märchenstory und zahlreichen abgedrehten Ideen, fordert bei den Puzzles die kleinen grauen Zellen, beinhaltet Elemente eines Prügelspiels und stellt wie bei Jump&Runs Anforderungen an die Geschicklichkeit. Eine traumhafte Kombination!

Harald Fränkel



Mit dem Zauberspruch Seelenwanderung (mittleres Magiesymbol unten rechts) muß Duncan in den Körper einer Meerjungfrau schlüpfen. Über der Wasseroberfläche steht sein verlassener Adoniskörper.

DIE STORY

Dreams to Reality deckt endlich auf, was sich hinter Träumen verbirgt. Menschen, die träumen, leben in einer anderen, tatsächlich existierenden Welt. Und es gibt sogar ein interdimensionales Tor, das das „normale" und das phantasiegestützte Universum verbindet. Dieser Zugang, das Blaue Wasser, wird von irren Wissenschaftlern entdeckt. Sie reisen ins Traumland, woraufhin das Böse dort Einzug hält und Risse zwischen den beiden Welten aufbrechen. Diese Spalten bringen das Universum in Gefahr. Duncan, der Held der Geschichte, hatte den machtgierigen Männern als naives Kind noch Tips gegeben, wie sie ins Traumland gelangen. Zehn Jahre später, 1988, macht er sich als muskelbepackter Held auf, die dubiosen Machenschaften der Eindringlinge zu stoppen. Der Traum beginnt...



Als Kind gelangt Duncan erstmals in die Welt der Träume. Hinterher wird er von dubiosen Wissenschaftlern ausgefragt.



Später wagt Duncan erneut den Sprung in das Blaue Wasser. Offensichtlich hat er dafür extra seine Reisetasche mitgebracht.



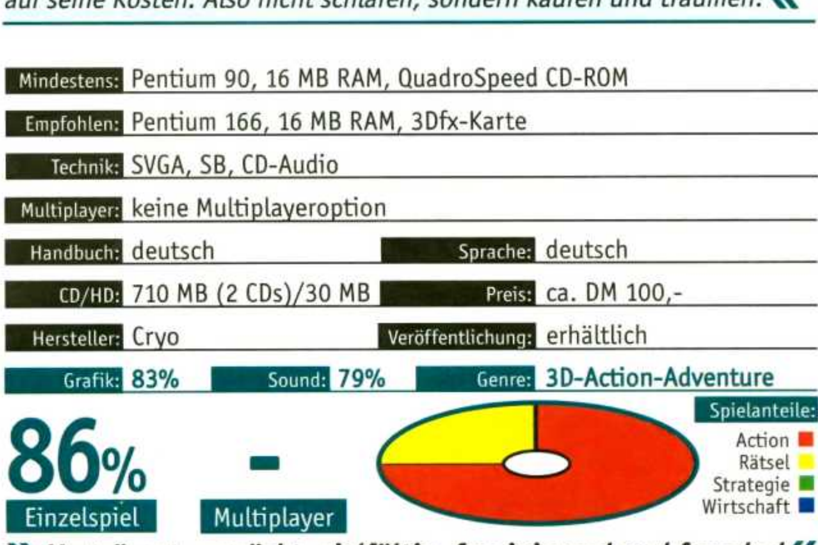
Seltsam, seltsam: ein Tourist mit Videokamera im Traumland.



Auch für den Bogen benötigt „Robin" Duncan Zauberenergie.

KOMMENTAR

» Träumen kann so schön sein! Dreams to Reality mag mit seinen wahnwitzigen Ideen und der leicht peinlichen Sprachausgabe nicht jedermanns Sache sein, und Adventureprofis kritisieren möglicherweise die nicht sehr schwierigen Rätsel und den trotz vieler Locations ziemlich linearen Spielverlauf. Außerdem ist die bonbonbunte (und hübsche) SVGA-Grafik nicht ganz so pixelfrei und perfekt animiert wie bei Tomb Raider oder MDK. Aber: Der Mix aus erstklassiger Story und traumhafter Atmosphäre macht alles andere locker wett. Wer Märchen und Fantasygeschichten liebt, kommt auf jeden Fall auf seine Kosten. Also nicht schlafen, sondern kaufen und träumen! «



Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadroSpeed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 166, 16 MB RAM, 3Dfx-Karte		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	710 MB (2 CDs)/30 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Cryo	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 83% | Sound: 79% | Genre: 3D-Action-Adventure

» Verträumt, verrückt, vielfältig, faszinierend und fesselnd «

Rayman's World • Jump&Run

BAUKASTEN

Jump&Run-Fans unter den PC-Spielern werden die Rückkehr von Rayman zweifellos begrüßen, denn der kleine, französische Strahlemann bringt nicht nur 24 neue Levels mit, sondern auch einen Editor, mit dem jeder ganz nach Belieben seine eigenen Renn- und Hüpf-Episoden erstellen kann.



Über das nett gestaltete Eingangsmenü von Rayman's World haben Sie Zutritt zu den 24 neuen Levels, die auf sechs verschiedene Welten verteilt wurden.

Beinahe zwei Jahre ließ sich Rayman nach seinem Debüt bis zu seinem Comeback Zeit, und aus diesem Anlaß haben sich die Ubi Soft-Designer etwas ganz Besonderes ausgedacht. Nicht von ungefähr heißt das Sequel Rayman's World und nicht einfach Rayman 2, denn den Hauptbestandteil des Programms machen nicht die 24 neuen Levels aus, sondern der mächtige „Mapper", mit dem sich Rayman-Fans aus vorgefertigten Versatzstücken per Maus-Drag & Drop ihre eigenen Rayman-Spiele zusammenstellen können.

KOMMENTAR

» Das Paket Rayman's World wendet sich vor allem an eingefleischte Fans, die spielerisch keine Neuerungen erwarten, aber die Möglichkeit begrüßen, selbst kreativ tätig zu sein und sich über Internet mit anderen Rayman-Freaks austauschen zu können. Das Programm bietet demnach in den Levels nur althergebrachte Jump&Run-Kost gehobenen Schwierigkeitsgrades und spielt seine Stärken im wesentlichen mit dem benutzerfreundlichen Editor aus. «

Do it yourself

Sie wählen zunächst eines von sechs Szenarien (z. B. Dschungel-, Berg- oder Musikwelt) aus, kreieren anschließend aus den reichhaltig vorhandenen Bauteilen Ihre eigene Levelkarte und legen mit den sogenannten Tips fest, welche Auswirkungen das Terrain auf die Spielfigur hat. In einem weiteren Arbeitsgang plaziert man „Events" auf der Map, d. h. Elemente, die sich selbständig bewegen. Dabei kann es sich beispielsweise um Gegner, Freunde oder Plattformen handeln. Fertige Levels dürfen schließlich per Import-/Export-Funktion und über die Internet-Site Ubi Online mit anderen Rayman-Enthusiasten ausgetauscht werden.

Herbert Aichinger



Mit klebrigen Süßigkeiten hat es der flotte, französische Strahlemann in der Kuchen-Welt zu tun.



Mit seiner ultrasüßen, fröhlichen Bonbongrafik wendet sich Rayman wohl vorwiegend an jüngere Spieler.

Mindestens:	Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	34 MB/30 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Ubi Soft	Veröffentlichung:	November 1997

Grafik: 65% | Sound: 80% | Genre: Jump&Run

68% Einzelspiel | **-** Multiplayer



Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Solides Kreativitäts-Set für Jump&Run-Freaks* «

Overboard! • Action

SEGELTÖRN

Wir haben's ja immer gewußt: Computerspiele bilden. Wer dem Action-Adventure Overboard! frönt, erfährt jedenfalls so einiges über die Zeit, als Piraten noch in mächtigen Galeonen über die Weltmeere segelten. Zum Beispiel, daß die Freibeuter bereits Cruise Missiles hatten, sich mit Ufos herumschlagen mußten und eine primitive Art der Enterprise-Beam-Technik kannten...

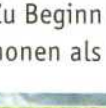
Overboard! ist im Grunde ein Actionspiel, es beinhaltet aber außerdem kleinere Puzzles. Der Spieler steuert ein Piratenschiff übers Meer, immer auf der Suche nach lohnenden Schätzen. Er sieht das Geschehen von schräg oben, wobei drei 3D-Kameraperspektiven zur Verfügung stehen. Käpt'n Pixelbart trifft auf feindliche Galeonen und andere Wasserfahrzeuge und Fluggeräte, und er muß feindliche Städte einnehmen, indem er deren Abwehranlagen lahmlegt. Außerdem finden sich mehr oder weniger leicht zu entdeckende Schalter, die neue Wege freimachen. Nützlich ist die Automap, deren Umfang durch das Einsammeln der im Wasser herumschwimmenden Flaschenpost zunimmt. Sind alle Flaschen eingesackt, muß man nur noch zum Zielpunkt und gelangt in den nächsten Level.



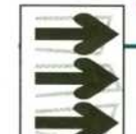
Augenklappe zu und durch!

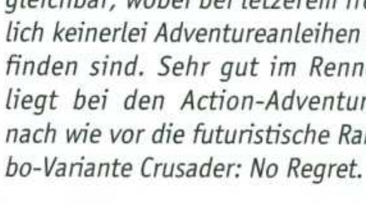
Erschwert wird die Reise durch tödliche Hindernisse (u.a. gigantische Kreissägen, feuer- oder kanonenkugelspeiende Geschütztürme und bewegliche Wände). Dem aufmerksamen Beobachter wird schnell klar, warum Piraten Augenklappen trugen: Man tut sich beim millimetergenauen Navigieren einfach viel leichter... Glücklicherweise funktioniert die Steuerung des Schiffes sehr exakt, egal ob man die Tastatur oder ein Gamepad bevorzugt.

Die Gegnervielfalt ist erstklassig, sie reicht von normalen Schiffen über bombenwerfende Papageien und explodierende Fische bis zu Ufos, die einem per Fangstrahl Matrosen (und damit Lebensenergie) vom blank polierten Deck stibitzen. Zu Beginn hat die Galeone nur Kanonen als Bewaffnung, doch bald



VERGLEICH





Vom Handling ist Overboard! gut mit dem sehr arcadelastigen Panzer-Shooter Mass Destruction vergleichbar, wobei bei letzerem freilich keinerlei Adventureanleihen zu finden sind. Sehr gut im Rennen liegt bei den Action-Adventures nach wie vor die futuristische Rambo-Variante Crusader: No Regret.

Spiel	Wertung
Crusader: No Regret	84
Overboard!	78
Mass Destruction	69



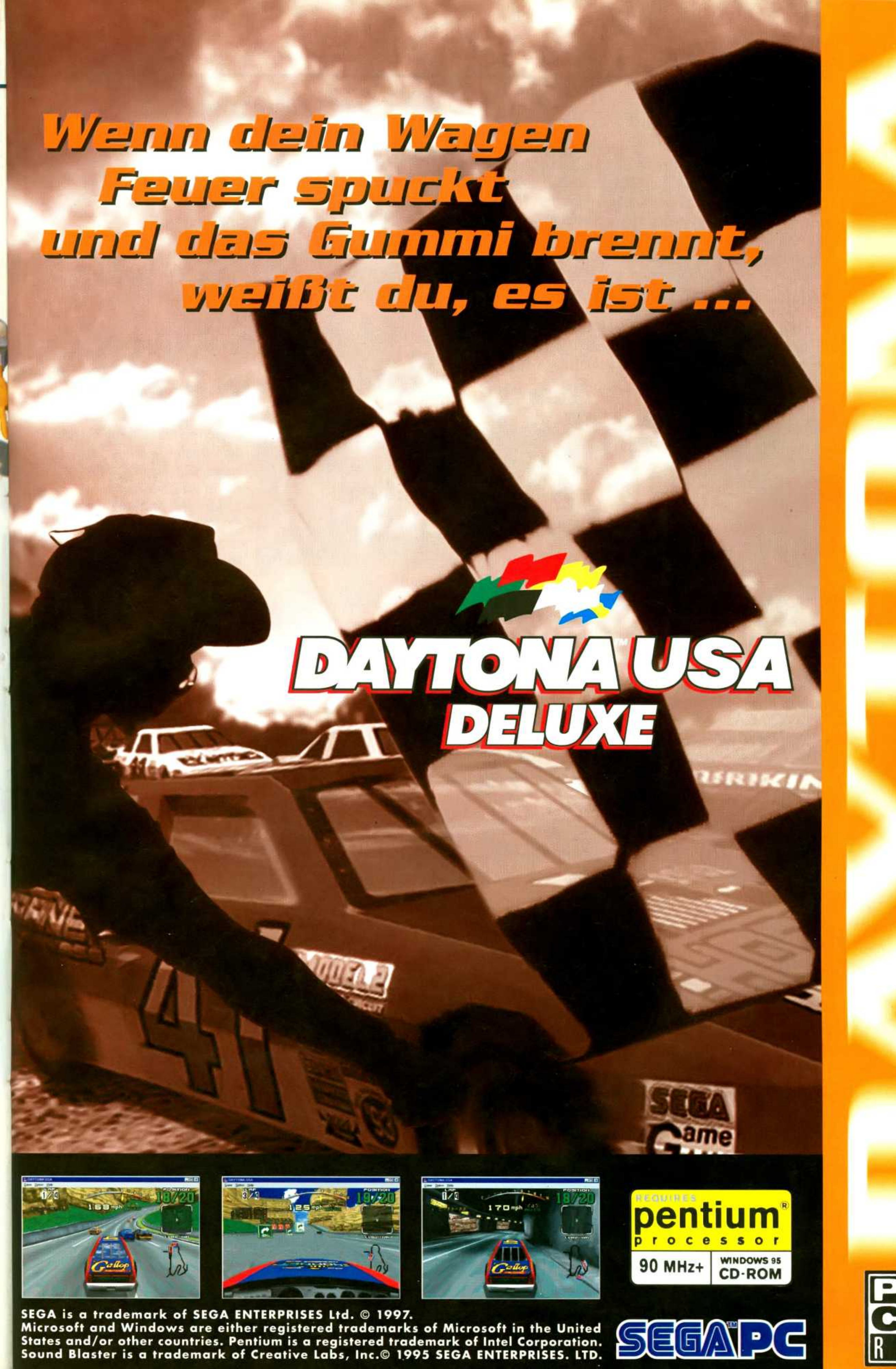
Einer der vielen netten Effekte: In solchen Blubberblasen kann das eigene Piratenschiff manche Hindernisse überfliegen.



Immer wieder muß sich der Spieler mit feindlichen Galeonen herumschlagen. Schiffe versenken bekommt eine neue Bedeutung.



Flaschengeister sind nicht immer freundliche Gesellen, wie der Endgegner im 20. Level eindrucksvoll unter Beweis stellt.



Wenn dein Wagen
Feuer spuckt
und das Gummi brennt,
weißt du, es ist ...
DAYTONA USA
DELUXE
REQUIRES
pentium
processor
90 MHz+
WINDOWS 95
CD-ROM
SEGA is a trademark of SEGA ENTERPRISES Ltd. © 1997.
Microsoft and Windows are either registered trademarks of Microsoft in the United States and/or other countries. Pentium is a registered trademark of Intel Corporation. Sound Blaster is a trademark of Creative Labs, Inc.© 1995 SEGA ENTERPRISES. LTD.
SEGA PC
PC
CD
ROM

DIE FÜNF REGIONEN

Nur äußerst geschickte, kampferprobte und überlegt handelnde Freibeuter werden Overboard! wegen des ziemlich hohen Schwierigkeitsgrades knacken und durch alle 20 Levels schippern. Der Aufwand lohnt sich jedoch: Immerhin durchfährt der digitale Kapitän fünf grafisch abwechslungsreiche Regionen. Am Ende stellt sich jeweils ein charakteristischer und riesiger Obermotz zum Duell. Die Karibik wartet mit Sonnenlicht, Palmen und grünen Hügeln auf. Düster und dschungelbewachsen präsentiert sich die Inka-Welt mit ihren großen Steingebäuden und dem grünen Meeresspiegel. Die Arktis läßt selbst harte Piraten wegen der schnee- und eisbedeckten Hänge frösteln. Nicht zuletzt aufgrund des ständig herrschenden Smogs wirkt die Industrieregion äußerst realistisch. Und im sandig gestalteten Orient würde sich selbst Käpt'n Dotterbart wie Sindbad fühlen.

So einladend die Karibik sein mag, bei Overboard! ist keine Zeit für Urlaub. Nur im Heimathafen darf man sich erholen.



Wie am Amazonas dürfen sich die Piraten in der Inkawelt fühlen, wenn es durch schmale, grüne Dschungelflüßchen geht.

Trotz eis- und schneebedeckter Hänge wird es Freibeutern in der dritten Region angesichts heißer Seegefechte nie kalt.



Der 3D-Hardwarebeschleunigung ist es zu verdanken, daß die Smogeffekte in der Industriewelt sehr transparent wirken.

Auf Sindbads Spuren wandelt man im Orientszenario. Unter anderem wird das Schiff von fliegenden Teppichen attackiert. Auch die Gebäude wirken wie aus Tausendundeiner Nacht. Der Ozean erstrahlt in saphirblau und wird von sandigem Untergrund eingerahmt.





Oben: Im Multiplayermodus geht's zum Duell. Je näher die Schiffe zusammenkommen, desto stärker zoomt die Karte heran.
Links: Gefährlich wird's, wenn das Schiff Feuer fängt. Ist kein Wasserfall zum Löschen in der Nähe, kann man nur noch hoffen.

kommen Luftabwehrraketen, Minen, Wasserbomben, Flammenwerfer und eine selbstzielende Blitzschleuder hinzu. Außerdem gibt es Power-Ups, die das Wasserfahrzeug aufmotzen und zum Beispiel in einen Dampfer (verteufelt schnell) oder in ein Luftschiff verwandeln. Geysire dürfen als Sprunghilfe mißbraucht werden. Teleporter dienen als schnelle Fortbewegungsmöglichkeit. Eroberte Städte bringen zwei Vorteile: Zum einen darf der Spieler den Level von dort weiterspielen, nachdem er versenkt wurde, außerdem finden sich Munition und Erste-Hilfe-Kisten zum Aufbessern der Lebensenergie.

Niedliche Comicgrafik

Die Comicgrafik ist verspielt und detailverliebt. Das Schiff schaukelt und wippt so lustig über die Wellenkämme, daß Landratten fast seekrank werden könnten und sich fragen dürften, warum Kapitän Holzbein eigentlich nie umfällt. Augenfällig sind die herrlichen Transparenzeffekte bei Nebel und Explosionen. Wenn die Galeone Feuer gefangen hat, verlassen die (Pi-)Ratten mit einem beherzten Sprung das im schlimmsten Fall sinkende Schiff. In solchen Fällen hilft nur eine Dusche unter einem Wasserfall.

Schade, daß der Multiplayermodus eher stiefmütterlich ausgefallen ist. Zwar gibt es zehn zusätzliche Levels. Sich in den labyrinthartigen Spielfeldern zu duellieren, hat aber weniger Charme als eine Solotour.

Harald Fränkel

KOMMENTAR

»So macht das Piratenleben Spaß. Am auffälligsten an Overboard! ist, daß es in jedem Level etwas Neues zu entdecken gibt. Trotzdem bleibt der Spielverlauf in jedem Level sehr ähnlich, deshalb reicht es nicht für einen Sprung über die 80-Prozent-Marke. Overboard! ist zwar nicht unfair, Einsteigern sitzt aber trotzdem wegen des sehr hohen Schwierigkeitsgrades die Frustgefahr im Nacken. Daran ändert selbst die eigentlich vorbildliche Kombination von Save- und Paßwortfunktion kaum etwas. Freunde von superactionlastigen Games seien ebenso gewarnt: Ab und zu geht es eher gemächlich zu, weil das Schiff mit viel Geschick und Fingerspitzengefühl an gefährlichen Hindernissen vorbeigelotst werden muß. «

Mindestens:	Pentium 133, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, 3D-Karte, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 4xCD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio, Direct 3D		
Multiplayer:	2 an einem PC, 5 per gelinkten SideWinder-Gamepads		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	165 MB/304 KB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Psygnosis	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 85% | Sound: 79% | Genre: Action-Adventure

78% Einzelspiel

70% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Für Genrefans gilt: Unbedingt die Segel setzen! «



ECHTZEITSTRATEGIE ZUM ANSTECKEN!

WIE GUT KENNEN SIE EIGENTLICH IHRE FESTPLATTE?

EIN GEFÄHRLICHER VIRUS BEDROHT IHR COMPUTERSYSTEM. DIE AUFGABE: VERTEIDIGUNG IHRER DATENVERZEICHNISSE UND DATEIEN. BAUEN SIE FESTUNGEN, SCHLACHTSCHIFFE UND ANTIVIRUSWAFFEN, UND KÄMPFEN SIE AUGE IN AUGE GEGEN DIE GEFÄHRLICHEN KILOBYTEFRESSER.

GRUNDLAGE DIESES INNOVATIVEN STRATEGIESPIELS IST DAS IN IHREM PC VORLIEGENDE DATENVERZEICHNIS. AUF DIESE WEISE ENTSTEHEN IMMER NEUE SZENARIEN, JE NACH DEM, AUF WELCHEM PC SIE DAS SPIEL INSTALLIEREN ODER WELCHE DATEIEN GERADE AUF IHRER FESTPLATTE GESPEICHERT SIND.

NEBEN DER ÜBERSICHTSKARTE BIETET DER KAMPFMODUS EINE ATEMBERAUBENDE 3D-ENGINE.

DORT NAVIGIEREN SIE DURCH KORRIDORE, DEREN WÄNDE IHRE EIGENEN TEXTDOKUMENTE UND GRAFIKDATEIEN ZIEREN.

SIE BEKÄMPFEN EINEN VIRUS, DER SICH IN EINER IHRER WAV-SOUNDDATEIEN EINGENISTET HAT, UND LAUSCHEN SIE IM GLEICHEN MOMENT DEM DIESER DATEI ZUGEHÖRIGEN KLANG.

VIRUS BIETET EINE DER INNOVATIVESTEN SPIELIDEEN DER LETZTEN JAHRE.
LASSEN SIE SICH ANSTECKEN!

WEITERE FEATURES:

- VERSCHIEDENE VIRUS-TYPEN
- AGIEREN SIE ALS ANGREIFER ODER VERTEIDIGER
- NUTZEN SIE IHRE ORIGINALVERZEICHNISSE ODER SPIELEN SIE AUF EINER FIKTIVEN FESTPLATTE
- MEHRSPIELERMODUS ÜBER NETZWERK ODER INTERNET

PC GAMES 8/97:
„VIRUS LÄßT SCHON JETZT MIT EINER ABGEFAHRENEN SPIELIDEE AUF FRISCHEN WIND IM STRATEGIESEKTOR HOFFEN.“

POWERPLAY 8/97:
„WER BISLANG IMMER GEGLAUBT HAT, ES GÄBE KEINE NEUEN UND INNOVATIVEN SPIELIDEEN MEHR, DER WIRD NUN...EINES BESSEREN BELEHRT.“

MCV 7/97:
„...DIE WOHL INNOVATIVSTE SPIELIDEE SEIT LANGEM...“







Distributed by







PC CD-ROM

WWW.KONAMI.COM

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Bei Bewußtlosigkeit

sofort in stabile Seitenlage bringen



Abb. 5-3

und Schocksymptome beachten











ab 21.11.1997
(Lara Day)



Registrieren Sie völlige Apathie und Atemstillstand – nicht wundern. Einfach die unmittelbare Umgebung nach **Tomb Raider II starring Lara Croft, Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon, Fighting Force** oder anderen Spielen von **EIDOS Interactive** absuchen, schleunigst **alle Spiele** an sich nehmen und dann nichts wie weg, bevor es dem **armen Schwein** wieder besser geht.



http://www.eidosinteractive.com

Disneys Hercules Action-Spiel • Jump&Run

FAMILIENHELD

Die Kleinen waren am Adventssonntag mit ihren Eltern im Kino. Hercules von Disney erheiterte dort ihr Gemüt und erfüllte in den folgenden Nächten ihre Träume. Wie groß war da die Freude, als das Christkind an Weihnachten dazu noch das Disney Hercules Action-Spiel auf den Gabentisch legte!

So oder so ähnlich stellt man sich das sicher bei Disney vor, und so könnte es auch laufen. Denn Disneys Hercules Action-Spiel, in dem die wichtigen Charaktere aus dem Film wieder auftauchen, ist ein gelungenes, kinderfreundliches Jump&Run, in dem in drei Welten mit insgesamt neun Levels jede Menge Abwechslung geboten wird. Zu dem besonderen Reiz dieses Programms tragen enorm die gelungenen Animationen bei, mit denen die Eskapaden des Helden in Szene gesetzt wurden: Egal ob Hercules Steine schleppt oder mit einem heftigen Sprung die Erde zum Wanken bringt – alle Aktionen könnten genausogut direkt aus dem Trickfilm stammen. Auch das durchweg faire Leveldesign überzeugt: Optisch witzig umgesetzte Hindernisse im Pseudo-3D-Look und das sehr weiche Parallaxscrolling kommen dem Spielspaß ebenso zugute wie der fröhliche CD-Audio-Soundtrack.

Fingerübung

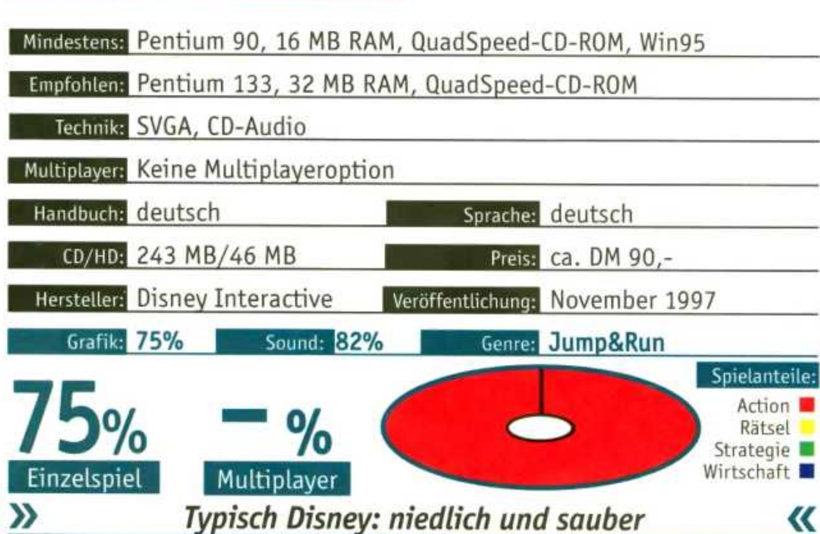
Da Hercules über ein Repertoire von über zehn verschiedenen Moves verfügt, ist die Tastenbelegung dieses Jump&Runs ziemlich üppig ausgefallen – aber auch PC-geübte Kinder werden damit sehr schnell zurechtkommen und sich freuen, wenn sie dem Helden einen „Superschlag" und diverse andere Kunststücke entlocken können.

Herbert Aichinger



KOMMENTAR

» Mit Hercules hat Disney Interactive ein Jump&Run im Programm, das fast nahtlos an frühere Erfolge wie Aladdin anknüpft. Pluspunkte verbucht das Spiel vor allem durch die typische Disney-Optik, die gut ansprechende Steuerung und die unterhaltsamen Aufgabenstellungen, die sich mit etwas Überlegung auch von Genre-Neulingen lösen lassen. Ideal für Eltern, die ihren Sprößlingen ein „nettes" PC-Spiel zu Weihnachten schenken wollen. «



Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, CD-Audio
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	243 MB/46 MB
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Disney Interactive
Veröffentlichung:	November 1997
Grafik:	75%
Sound:	82%
Genre:	Jump&Run

75% Einzelspiel

– % Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Typisch Disney: niedlich und sauber «



Bevor Sie sich ins Jump&Run-Vergnügen stürzen, dürfen Sie sich zurücklehnen und das trickfilmreife Intro genießen.



Manchmal muß Hercules herumliegende Steine als Plattform benutzen, um zu höhergelegenen Ebenen vordringen zu können.



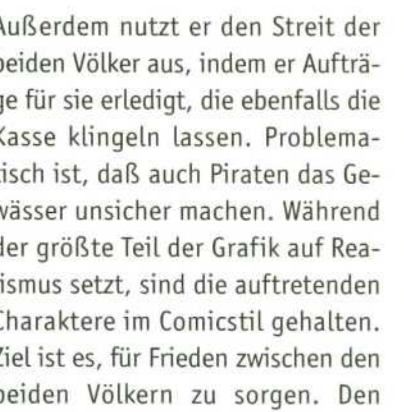
Mit diversen Spezialfähigkeiten kann Hercules seinen Gegnern bei Bedarf kräftig einheizen.

Sub Culture • Action

WELT IM AQUARIUM

„Die Procha sind doof", meinen die Bohine. „Die Bohine sind Idioten", glauben die Procha. Herzlichen Glückwunsch: Mit Sub Culture schlittern PC-Besitzer in eine herzhafte Stammesfehde zweier unter Wasser lebender Miniaturvölker hinein. Als ob der Held der Geschichte, Bubba Kosh, nicht genug eigene Probleme hätte.

Bei Sub Culture schlüpft der Spieler in die Rolle eines Erzschürfers, der seine Familie verloren hat und ziemlich mittellos dasteht. Nur sein zwölf Zentimeter großes U-Boot ist ihm geblieben. Um zu überleben, braucht er erst mal Kohle, weil auch unter Wasser ohne Moos nix los ist. Und so macht sich Bubba Kosh auf, um Erz, Perlen und Metall zu sammeln und es in den Städten oder in der Raffinerie zu „vergolden". Damit kann er sein U-Boot aufmotzen. Außerdem nutzt er den Streit der beiden Völker aus, indem er Aufträge für sie erledigt, die ebenfalls die Kasse klingeln lassen. Problematisch ist, daß auch Piraten das Gewässer unsicher machen. Während der größte Teil der Grafik auf Realismus setzt, sind die auftretenden Charaktere im Comicstil gehalten. Ziel ist es, für Frieden zwischen den beiden Völkern zu sorgen. Den Spieler verschlägt es in eine Welt, die von den über der Wasseroberfläche lebenden Menschen verschmutzt wurde. Entsprechend findet Bubba immer wieder Abfälle wie riesige Zigarettenkippen, Geldmünzen oder Kronkorken.



Wichtige Anlaufstelle

Hat man ein paar Ersparnisse angesammelt, sind die Städte ebenfalls wichtige Anlaufstellen. Dort gibt es Waffen, mit denen man sich beispielsweise gegen die lästigen Freibeuter wehren kann. Raketen, Elektrokugeln, Schnellfeuerkanonen und andere Wummen stehen zur Auswahl. Wichtig sind auch Dinge wie Schutzschilde gegen Beschuß und radioaktive Strahlung sowie



In Städten darf mit den unterschiedlichsten Waren gehandelt werden. Allerdings ist die Gewinnspanne fast immer recht niedrig.



Perlen mit der Suck-o-Matic einzusammeln, lohnt sich auf jeden Fall. Sie bringen in den Städten verhältnismäßig viel Geld.



Immer wieder muß sich der Erzschürfer Bubba fieser Angriffe durch Piraten erwehren. Eine gute Bewaffnung ist deshalb Pflicht.



VERGLEICH

Im Vergleich zu Privateer – The Darkening besitzt der Spieler bei Sub Culture erheblich mehr Handlungsfreiheit. Die humorvolle Story mag manche besonders ansprechen, andere aber eher abschrecken. Deutlich schwächer schneidet die „Aquariumsimulation" bezüglich des Umfangs ab. Beispielsweise gibt es weniger Locations. Die Spielzeit wird durch die Geldbeschaffung nur künstlich in die Länge gezogen. Blue Bytes Schleichfahrt setzt stärker auf den Actionpart, so daß – abgesehen vom gleichen Szenario („unter Wasser") – inhaltlich wenig Ähnlichkeiten festzustellen sind.

Privateer 2	88%
Schleichfahrt	86%
Sub Culture	79%



In einer Mission fungiert das Boot des Spielers gewissermaßen als Hirtenhund, der Fischschwärme zu einem Kutter lockt.

DAS HANDWERKSZEUG

Sub Culture lebt nicht allein von den hübschen Grafiken und den stimmungsvollen Sounds. Interessant wird es durch die abwechslungsreichen Missionen. Doch ehe Bubba seine Arbeit antreten kann, muß er sein U-Boot ausrüsten. Es gibt über 30 Waffen, Tools und Maschinen. Waffen sind zum Überleben notwendig – logisch. Wer aber ein erfolgreicher Dienstleistungsunternehmer im Unterwasserbereich sein will, braucht auch einiges an Handwerkszeug. In Sub Culture gibt es Greifer, Sauger und Magneten zum Sammeln von Gegenständen, unterschiedliche Scheinwerfer für Höhlen, Fisch-Abwehrgeräte und Anlockmaschinen (für den modernen Angler) sowie aufgemotzte Motoren. Spionageaufträge erledigt der Zwergenmann von Welt mit Sendern und schwimmenden Kameras. Wer Passagiere transportieren möchte, braucht eine spezielle Kabine.



Mit dem Attractotron (was für ein Wort!) lockt der U-Boot-Kapitän ganze Fischschwärme an, um sich seinen Lebensunterhalt zu verdienen.



Das Big-Ears-Gerät kann an anderen Schiffen angebracht werden, so daß selbst der geheimste Funkverkehr kinderleicht abzuhören ist.

Die Fluchtkapsel kann an andere Vehikel andocken, so daß es möglich ist, Lebewesen oder Gegenstände ins eigene Boot zu holen.

Das ROV ist ein unbemanntes Mini-Untersee-Boot mit einer eingebauten Kamera, das für Erkundungstouren ein nahezu ideales Gerät ist.

Arbeitsgeräte (lesen Sie dazu bitte den Kasten „Das Handwerkszeug"). Ferner gibt es in einer Mailbox regelmäßig neue Nachrichten, die die Hintergrundstory weiterspinnen. Das wichtigste sind die Aufträge, die in den Ballungszentren angeboten werden. Unter anderem muß Bubba gestrandete Boote bergen, Gefangene befreien, auf Fischfang gehen oder Spionageaufträge erledigen. Auffällig ist das fast perfekte Benutzerinterface, das den Begriff „intuitiv" redlich verdient hat. Je nachdem, für welches Volk man tätig wird, gewinnt man dort an Ansehen. Entsprechend stinkig sind die Kontrahenten.

Das Meer lebt

Die meiste Zeit verbringt Pseudo-Held Bubba natürlich im Meer. Er trifft auf Stachelfische, Schildkröten, Rochen und viele andere Lebewesen. Gefährlich sind nur die Elektrofische, die mit ihren Energiestößen nerven. Die Grafik ist bildschön und versetzt den Spieler förmlich in ein riesiges Aquarium. Man möchte fast die Luft anhalten, um nicht kläglich abzusaufen. Es gibt nur wenige Patzer zu vermelden: Das eigene, detailarme Schiff wirkt ein wenig wie ein Fremdkörper, manche Pflanzen sehen fürchterlich platt aus, abgeschossene Fische verwandeln sich in sehr künstlich und kantig wirkende Sushi-Brocken, und auch explosionstechnisch haben wir schon besseres gesehen.

Zwei Kameraperspektiven

Die Steuerung geht trotz vieler Funktionen schnell in Fleisch und Blut über. Das Minivehikel steigt und sinkt, fährt vor- und rückwärts, dreht sich, feuert Waffen ab und aktiviert die Werkzeuge und Tools. Die obere Bildschirmhälfte enthält Infos über den Zustand des Schiffs, die eingestellten Waffen und Werkzeuge und eine Minikarte zur Orientierung. Gespielt werden darf aus der Ich-Perspektive und einer Verfolgersicht, wobei beide – je nach Situation – ihre Daseinsberechtigung haben. Bei der größeren Übersichtskarte, die per Tastendruck aktiviert werden kann, ist allerdings der Standpunkt des eigenen U-Boots nicht eingezeichnet – keine glückliche Lösung. Speichern ist in jeder Stadt möglich, allerdings nicht während eines laufenden Auftrags. Der Schwierigkeitsgrad von Sub Culture, der nicht variiert werden kann, ist durchschnittlich.

Harald Fränkel

KOMMENTAR

» Sub Culture wird trotz kleiner Schwächen verdientermaßen viele Fans finden. Das heimelige Unterwasser-Flair hat mich von Anfang an in seinen Bann gezogen. Die prächtige und im wahrsten Sinne des Wortes flüssige Blubbergrafik kann überzeugen. Die Soundeffekte passen ebenso in die sonderbare, aber phantasievolle Welt der Procha und Bohine – wenn Wale Musik hören würden, würden sie den Sub-Culture-Audiotrack in ihren CD-Player werfen. Genervt hat mich die Geldbeschaffung in den freien Aufträgen, die notwendig ist, um an die abwechslungsreichen Missionen heranzukommen. Zu Beginn mag es spannend sein, Perlen, Erz und Metall zu sammeln. Irgendwann aber wird's doch sehr langatmig, weil man sich an der verhältnismäßig kleinen Welt sattgesehen hat. Die Möglichkeit, Handelswaren in Stadt A zu kaufen und in Stadt B zu verkaufen, lohnt sich wegen der niedrigen Gewinnspanne selten. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	P133, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, 3Dfx-Karte		
Technik:	SVGA, SB, CD-Audio, 3D-Karten-Unterstützung		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	381 MB/70 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Ubi Soft/Criterion Stu.	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 89% | Sound: 85% | Genre: Action

79% Einzelspiel | **-** Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Gelungener, ins nasse Element verlegter Elite-Klon «

Excalibur 2555 AD • Action-Adventure

IMITATION



Nicht gerade sehr dynamisch gestalten sich die Kämpfe in Excalibur 2555 AD, da Beth nur drei verschiedene Moves beherrscht.

Zuerst war es Myst, dann C&C, und jetzt ist Tomb Raider dran: Sobald ein innovatives Spielkonzept Erfolg hat, stürzen sich die Nachahmer darauf und klonen, was das Zeug hält. Daß nicht jede weibliche Hauptdarstellerin in einem 3D-Action-Adventure das Charisma einer Lara Croft hat, führt nun Telstars Excalibur 2555 AD deutlich vor Augen.

Als „Tomb Raider mit Schwert" wurde Excalibur 2555 AD wiederholt bezeichnet. Hauptdarstellerin Beth schlägt sich jedenfalls mit selbigem durch 13 Levels, um schließlich das sagenhafte Schwert Excalibur aus den Händen von zeitreisenden Banditen zu retten. Beth tritt zwar mit blondem Zopf und ultrakurzem Röckchen an, hat gegenüber Lara aber wesentlich eingeschränktere Bewegungsmöglichkeiten: Sie kann weder springen noch Steigungen überwinden – von akrobatischen Einlagen ganz zu schweigen. In den Kämpfen mit Skorpionen, Skeletten und Keulenschwingern legt sie zudem das schwerfällige Gemüt eines Brauereigauls an den Tag – ganze drei Moves beherrscht sie mit ihrer Waffe und führt diese auch noch äußerst lahm aus.

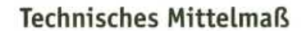
Ähnlich hausbacken wie die Heldin gestaltet sich der Spielverlauf: herumstehende Personen ansprechen, gewünschten Gegenstand besorgen, Belohnung entgegennehmen, nächste Person ansprechen. Unterwegs macht man die paar obligaten Baddies platt oder entzieht sich ihnen durch Flucht. Immerhin: Man kann sich vieler Gegner entledigen, ohne „Hand anzulegen", indem man sie in die zahlreich vorhandenen Fallen lockt. Zuweilen gibt es versteckte Räume zu entdecken, die entweder nichts, Power-Ups, Schlüssel oder aber auch weitere Gegner enthalten. Im großen und ganzen glänzt das Leveldesign nicht gerade durch Abwechslungsreichtum – viele Räume sehen fast gleich aus, was zur Orientierung ein ständiges Umschalten zur Automap notwendig macht. Eines hat Beth ihrer Konkurrentin Lara jedoch voraus: Sie verfügt über magische Fähigkeiten. Nach in den Levels verteilten „Rezepten" mixt sie einfache Zauber, die ihr beim Lösen der Puzzles helfen. Nett, aber nicht spektakulär.

KOMMENTAR

» Ausgerechnet fast zeitgleich mit Tomb Raider 2 wurde der Release für Excalibur angesetzt, und einem solchen Kaliber ist das Programm einfach nicht gewachsen. Die Grafik wirkt nur mit 3Dfx-Karte ansehnlich, und spielerisch wird kein einziges Feature geboten, das Excalibur zu einer ernsthaften Alternative zu Core Designs Vorzeigeprodukt machen könnte – der ganze Trubel um Lara ist halt doch nicht nur Hype! «

Technisches Mittelmaß

Sie nehmen Beth vornehmlich aus der Verfolgerperspektive wahr. Wer sich bei der Tomb Raider-Grafik an den Clipping-Fehlern störte, wird an Excalibur 2555 AD ebenfalls keine Freude haben – besonders im Nahbereich kommt es hier immer wieder zu den abenteuerlichsten Polygon-Konstellationen. Auch mit dem Sound kann Telstar keinen Blumentopf gewinnen: Während die Musikuntermalung wenigstens für eine gewisse Zeit anspricht, ist die unprofessionelle Sprachausgabe ohne zugeschaltete Untertitel kaum zu verstehen.





Solche Torbögen sieht man selten in den einförmigen Levels.



Das Schwert in der linken oberen Ecke fungiert als Energiebalken.



Immer wieder findet Beth unterwegs diverse Power-Ups.

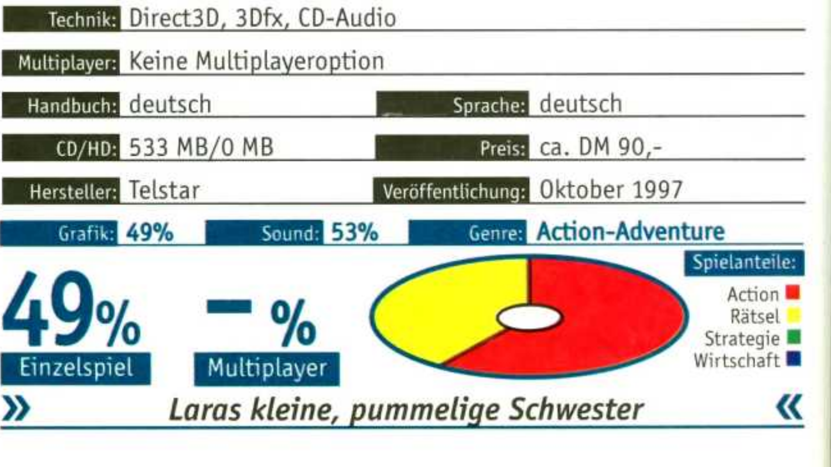
Sehr leicht von der Hand geht die Tastatursteuerung mit ihrem überschaubaren Befehlsrepertoire – nur die Anwahl der Gegenstände im Inventory wurde umständlich gelöst. Ärgerlich ist, daß die Entwickler dem Spieler keine Möglichkeit geben, jederzeit abzuspeichern – erst nach Beenden eines Levels „merkt" sich Windows 95 den Spielstand. Da Excalibur vollständig von CD läuft, kommt es immer wieder zu kleinen Stockungen beim Nachladen.

Herbert Aichinger

Mindestens:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 200, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	Direct3D, 3Dfx, CD-Audio		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	533 MB/0 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Telstar	Veröffentlichung:	Oktober 1997

Grafik: 49% | Sound: 53% | Genre: Action-Adventure

49% Einzelspiel — **– %** Multiplayer



» *Laras kleine, pummelige Schwester* «

Mageslayer • Action

SCHLACHTPLATTE

Raven Software schlagen wieder zu – und das buchstäblich: Als bärtiger Zwerg mit Riesenhammer, als Magier, Inquisitor oder Erzdämon werden Sie in die Dungeons geschickt, um mit dem Fantasy-Monstergesocks einmal gründlich aufzuräumen...



Mit Hilfe eines Schildzaubers kann sich der gedrungene Erdlord für kurze Zeit besser vor den Attacken der Gegner schützen.



Mit dem magischen Hammer hält man sich die Kerle vom Hals.



Ein Sprung zum Schalter, und der Levelausgang öffnet sich.

Mageslayer gehört zu den Spielen, bei denen eine abstruse Hintergrundstory dem seichten Spielprinzip noch eine Spur von Epik mitgeben will. Im Grunde jedoch dreht sich auch in diesem Fall alles nur um das eine: anstürmende Gegner ins Nirwana schicken, Power-Ups einsammeln, tückischen Fallen aus dem Weg gehen, Schalter umlegen, Ausgang finden. Nächster Level: Gegner ins Nirwana schicken, Power-Ups einsammeln...und so weiter. Der einzige Unterschied zu tausend anderen Spielen dieser Art ist, daß Sie die Metzeleien aus der Vogelperspektive verfolgen und so echte Panikgefühle bekommen, wenn Ihr Männchen von dicken Blitzewerfern eingekesselt wird.

Splatter-Look

Dennoch macht Mageslayer zumindest für eine Weile richtig Spaß – das liegt vor allem an der Gestaltung der Spielfiguren, die genau wie die Gegner trotz ihrer Winzigkeit ein mordsmäßig wichtiges Gehabe draufhaben: All ihre Aktionen in den 30 Levels steuern Sie bequem per Tastatur, ob es nun ein effektvoller Hammerwurf gegen einen keifenden Widersacher ist oder der Sprung über einen Lavakanal. Unterwegs stoßen Sie auf die verschiedensten Goodies, mit denen Sie Ihr Männchen allmählich zu einem mächtigen Kämpfer heranreifen lassen können; neben Extraleben und Mana zum Zaubern finden sich besonders in Kisten recht nützliche Upgrade-Schätze. Während das Slayer-Vergnügen allein relativ schnell an Reiz verliert, sorgen die Multiplayeroptionen für mehr Langzeitmotivation: Bis zu 16 Spieler können sich über IPX, TCP/IP, Modem oder Direct Connect in drei verschiedenen Modi durch die Dungeons schlagen.

Herbert Aichinger



Mit der „\"-Taste holt man sich das ansonsten versteckte Inventory auf den Screen, um beispielsweise einen wirkungsvolleren Zauber oder ein Heilungs-Icon zu aktivieren.

KOMMENTAR

» Trotz vieler netter Details wie der zoombaren Top Down-Grafik, den Zauberspruch-Upgrades, den vier unterschiedlichen Spielfiguren und dem düsteren Soundtrack birgt Mageslayer eigentlich nicht allzuviele Überraschungen – nach ein paar Levels, die im Grunde immer gleich ablaufen, ist einfach die Luft raus. Gegner derber Splatter-Effekte sollten um diese schwarzhumorige Monsterschlachterei sowieso einen großen Bogen machen. «

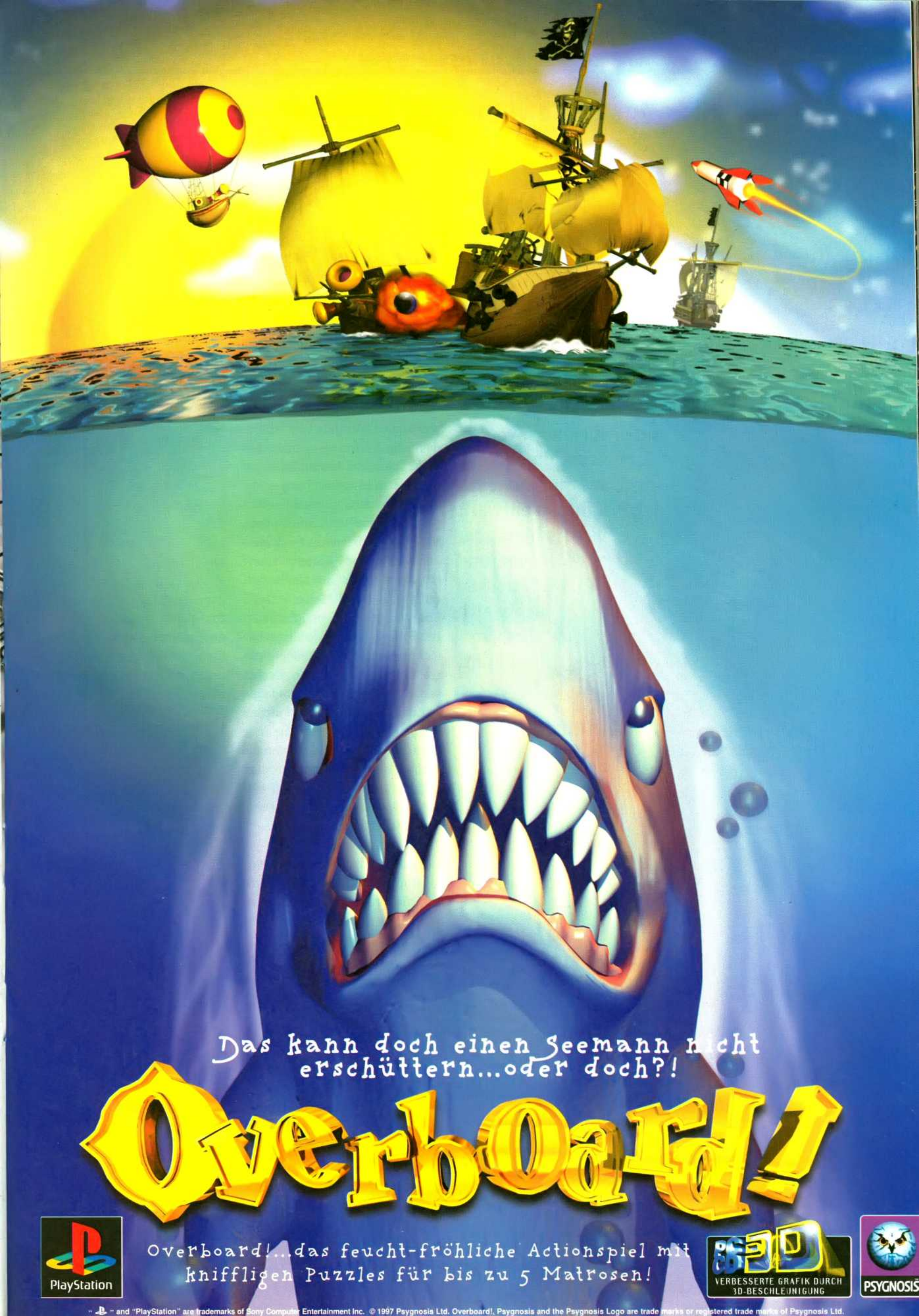
Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA, SB, Direct3D
Multiplayer:	IPX, TCP/IP, Modem, seriell
Handbuch:	deutsch
Sprache:	englisch
CD/HD:	119 MB/102 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Raven/GT Interactive
Veröffentlichung:	November 1997
Grafik:	75%
Sound:	73%
Genre:	Action

59% Einzelspiel

62% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» *Nur kurzzeitig amüsante Monsterhatz* «


Das kann doch einen Seemann nicht erschüttern...oder doch?!
Overboard!
Overboard!...das feucht-fröhliche Actionspiel mit kniffligen Puzzles für bis zu 5 Matrosen!
PlayStation
VERBESSERTE GRAFIK DURCH 3D-BESCHLEUNIGUNG
PSYGNOSIS
"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Overboard!, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.

Myth – Kreuzzug ins Ungewisse • Echtzeitstrategie

SAGENHAFT

PC ACTION GOLD

3D-Action und Echtzeitstrategie sind momentan die erfolgreichsten Genres. Was liegt näher, als beides zu kombinieren und ein 3D-Echtzeitstrategiespiel zu machen? Normalerweise scheitern derartige Kreuzungen am Inhalt oder der Spielbarkeit. Und das auch noch von einer Softwareschmiede, die hauptsächlich Programme für den Macintosh entwarf. Die Skepsis hielt aber nur kurz vor, und statt dessen machte sich Begeisterung breit.

Zum großen Rabatz zwischen den guten und bösen Mächten kommt es in Myth nur selten, dann jedoch gewaltig. Widerstand ist fast zwecklos, denn der Umschwung wird von einem schizophrenen Gott angeführt, dessen Gemütsschwankungen alle paar tausend Jahre einen großen Krieg provozieren. Das gute Volk läßt jedoch die Hoffnung nicht sinken und schickt die besten Soldaten und Befehlshaber auf die Schlachtfelder. Zur schrägen Vorgeschichte paßt das Spiel bis ins Detail. Myth präsentiert sich ähnlich wie Dungeon Keeper als eine humorvolle Satire auf den immerwährenden Konflikt von Gut und Böse. Anstelle von witzig animierten Folterkellern und Hühnerfarmen treten die überzogenen Darstellungen der Echtzeitgefechte sowie technisch hervorragende Zwischensequenzen zu skurrilen Ereignissen. Besonders Freunde des schwarzen Humors werden die barbarischen Szenen auf den Schlachtfeldern zu schätzen wissen, während zarte Gemüter eventuell erschauern.

Explosive Ballistik

Richtig innovativ zeigt sich Myth im Spielinhalt. Im Gegensatz zu den herkömmlichen Genrevertretern wird auf eine Wirtschaftskomponente vollständig verzichtet. Basisaufbau und Einheitenproduktion existieren nicht. Der Schwerpunkt liegt auf Taktik und Action. Für langfristige Strategien ist in den chaotischen Schlachten kein Platz. Zu schnell kann sich das Blatt wenden. Etliche Faktoren in Myth sind nämlich zufallsbedingt oder so komplex, daß sie sich unmöglich vorhersehen lassen. Dabei hält sich das Spiel aber genau an die Regeln der Physik. Explosionen, egal ob sie durch Minen, Bomben oder Zaubersprüche hervorgerufen werden, führen des öfteren zu unliebsamen Kettenreaktionen, die nicht nur in die Reihen der Feinde tiefe Lücken reißen. Für den Spieler bedeutet das nur, daß nach dem Erfolgsprinzip Nr. 1 vorgegangen werden muß: „Safe often, safe early". Ohne die richtige



Im Regen verlöschen die Molotowcocktails der Zwerge.



Zwischensequenzen in Zeichentrick erzählen die Story.



Neben den gemäßigten Zonen gibt es auch Wüste und Schnee.

Von der Anhöhe aus haben die beiden Bogenschützen und der Zwerg kein Problem, die Feinde ins Meer zurückzutreiben.



Die Zombies haben keine Chanc, denn die gesamte Schlucht ist vermint. Bogenschützen und Zwergen sorgen für den Rest.



Im Nahkampf zerhacken Berserker jeden Fein in Sekunden.

Taktik läuft aber auch in Myth nichts. Wer eine Mission völlig falsch angeht, wird auch mit extrem viel Glück beim zehnten Versuch kaum Erfolg haben.

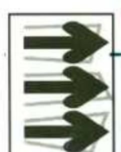
Ritterspiele

Zwar gibt es in Myth nicht sonderlich viele verschiedene Einheiten, aber das nötige Spektrum für differenzierte Taktiken wird schon von Kämpfern, Berserkern, Bogenschützen und Priestern alleine erreicht. Darüber hinaus sorgen spezielle Einheiten wie die Zwerge für gelungene Unterhaltung. Die bärtigen Wichtelmänner werfen nämlich mit ihren Molotowcocktails um sich oder legen hinterhältige Minenfelder. Geschickt eingesetzt, kann so ein kleinwüchsiger Sprengmeister ganze Horden Zombies für immer zur letzten Ruhe betten. Unabhängig von Kommandos des Spielers entwickeln alle Figuren ein gewisses Eigenleben und sind teilweise unberechenbar. Wenn ein Zwerg seinen Molotowcocktail genau vor den eigenen Füßen fallen läßt, weiß man genau, was damit gemeint ist. Hier lassen sich allerdings diverse Vorsichtsmaßnahmen treffen. Egal ob Bogenschützen oder Zwerge, von einer Anhöhe aus wird die Reichweite deutlich erhöht, was derartige Mißgeschicke verhindern kann. Das dreidimensionale Terrain dient zudem als Schuß- und Sichthindernis. Es gibt nichts unerfreulicheres, als nach dem Erklimmen eines Walls festzustellen, daß man in eine gehässige Falle getappt ist. Wie ein Hohn erscheint hier die kaltblütige Mitteilung des Computers, daß die eigene Schar weiter und unwiederbringlich dezimiert wurde. Das ist besonders ärgerlich, wenn einige der Krieger schon tüchtig Erfahrung gesammelt haben und damit sehr viel effektiver gegen den Feind vorgehen könnten. Die 25 Missionen von Myth bilden eine zusammenhängende Kampagne. Welche Truppen in der nächsten Mission zur Verfügung stehen, wird aber nur durch den jeweiligen Level bestimmt. Sollten erfahrene Überlebende von der gleichen Truppenart vorkommen, so werden diese automatisch übernommen.

Ansichten

Bisher noch ungesehen ist die Art der Perspektive in Myth. Aus der schrägen Vogelperspektive sehen Sie einen Ausschnitt der 3D-Umgebung, der auf der Minimap korrekt als Trapez eingezeichnet ist. Sie können die imaginäre Kamera um 360° drehen, wodurch sich das Trapez logischerweise gleichzeitig dreht und verschiebt. Außerdem darf der Bildausschnitt gescrollt und gezoomt werden. Die Einstellung der Ansicht ist etwas gewöhnungsbedürftig, ist aber ähnlich wie in Dungeon Keeper recht praktisch. Ansonsten steuert sich Myth wie ein klassisches Echtzeitstrategiespiel, mit der Ausnahme, daß sich aktivierten Truppenteilen mit einem einfachen Tastendruck Standardformationen zuteilen lassen! Bogenschützen ordnen sich so automatisch zu einem offenen Halbkreis an, um einzeln anstürmende Gegner von allen Seiten mit Pfeilen einzudecken. Etwas aus der Rolle fällt im Vergleich zur hohen Qualität der Grafik die spärliche Sprachausgabe. Dafür können die realistisch klingenden Soundeffekte überzeugen. Bungie (http://www.bungie.com) bietet für Myth einen Treffpunkt für Spieler, die sich mit bis zu sieben Gegnern über das Internet messen können. Gleichermaßen sind natürlich auch bis zu acht Spieler im Netzwerk oder zwei über Modem möglich. Gerade auf den riesigen Karten macht Myth im Mehrspielermodus einen höllischen Spaß.

Alexander Geltenpoth



VERGLEICH

Myth ist extrem actionlastig, selbst das hektische Z hat einen geringeren Actionanteil. Soundeffekte und Animationen sind zwar nicht so gut gelungen wie in Dungeon Keeper, dafür sorgt die innovative Perspektive und die Grafikengine von Myth für eine willkommene Abwechslung zu den starren Vogelperspektiven. Ein besonderes Lob hat die Darstellung des Terrains verdient. Die Topographie ist klar erkenntlich, ohne dabei so steril wie bei Total Annihilation zu wirken. Andererseits fehlt in Myth komplett der Basisbau, und die einzelnen Missionen lassen sich mit etwas Glück – und wenn man weiß, wie – relativ schnell lösen. Diese fehlenden Charakteristika klassischer Echtzeitstrategiespiele wie WarCraft 2 macht Myth unter anderem durch seinen enormen Spielwitz wieder wett.

Dungeon Keeper	90%
Total Annihilation	86%
Myth	85%
Warcraft 2	84%
Z	84%

KOMMENTAR

» Myth ist ein actiongeladenes, taktisches Vergnügen der Extraklasse, allerdings nicht für jedermann. Ein Großteil des Spielspaßes entsteht nämlich durch die satirische Art der Schlachtendarstellung. Als besonders faszinierend empfand ich die exzellente Darstellung der Topographie, das abwechslungsreiche Missiondesign, das immer wieder Überraschungen bereithält, und die realistische Umsetzung der physikalischen Gesetze bei allen Explosionen. Strategen dürften den zu hohen Zufallsfaktor bedauern, der einem hin und wieder die Planung über den Haufen wirft. Nicht gerade für Einsteiger ist zudem der hohe Schwierigkeitsgrad geeignet. Trotzdem kann Myth durch die gelungene Atmosphäre und die witzige Spielidee begeistern. Das PC ACTION Gold hat es sich in jedem Fall schon für die innovative Grafikengine verdient. «

Mindestens:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB, 3Dfx		
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 8 Sp. Netzw., Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	600 MB/220 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Bungie/Eidos	Veröffentlichung:	November 1997
Grafik:	90%	Sound:	80%
Genre:	Echtzeitstrategie		

85% Einzelspiel

88% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Actionlastiges Echtzeitstrategie aus freier 3D-Ansicht «

Chasm – The Rift • Action

SÖLDNERLEBEN

Und wieder macht sich ein strammer Soldat auf den Weg, um die Menschheit zu retten. Auch er ist mit einem Waffenarsenal ausgerüstet, das alleine reichen würde, um die ganze Armee der Faröer Inseln einzuschüchtern. Ohne viele neue Impulse zu geben, entpuppt sich Chasm – the Rift als packender 3D-Action-Shooter.



Neulich auf dem Friedhof: Aus den Gräbern steigen die Toten.



Dieser Außerirdische ist uns alles andere als wohl gesonnen.



Auch Luftangriffe gehören bei Chasm zum Söldnergeschäft.

Die Menschheit steht bei Chasm einem Phänomen gegenüber: Die Zeit ist ungefähr so durcheinandergeraten wie die Zutaten im Shaker eines Berufsbarkeepers, so daß die abscheulichsten Kreaturen aus Vergangenheit, Zukunft und Gegenwart eine Invasion auf den blauen Planeten gestartet haben. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Söldners, der Mitglied einer Spezialeinheit ist. Seine Aufgabe ist es, die Zeittunnel zu finden und zu zerstören. An dieser Stelle wollen wir den Mantel des Vergessens über die Hintergrundstory breiten: Denn eigentlich geht es natürlich fast nur darum, Monster um die Ecke zu bringen.

Grafisch ist Chasm, das ohne Hardwarebeschleunigung auskommt, hervorragend gelungen. Die Macher haben sich an den düsteren Referenzprodukten des Genres orientiert und eine flinke 3D-Engine abgeliefert. Nette Effekte wie Regen und Nebel runden die Optik ab. Lediglich die gezeichneten Zwischensquenzen, die als Missionbriefings dienen, halten diesen Standard nicht und wirken ziemlich peinlich.

Nur 'ne Fleischwunde?

Viele der während des Spiels auftretenden 20 Monstertypen sehen sehr beeindruckend aus. Einige davon sind riesig groß. Löwenmenschen, Skelette, mutierte Warzenschweine oder clownähnliche Wesen sorgen für Abwechslung. Die Viecher greifen selbst dann noch an, wenn sie während des Gefechts ihre Arme verloren haben, ganz im Stil des Monty-Python-Films Die Ritter der Kokosnuß („Ist doch nur 'ne Fleischwunde"). Ob das jeder lustig findet, sei dahingestellt. Dabei wurde Chasm für Deutschland bereits entschärft (u.a. grünes Blut). Als besondere Waffengattung kommen diskusähnliche Geschosse zum Einsatz. Viel Freude macht der Dimensions-Detonator. Power-Ups wie Rüstungsteile, Verbandskästen und Unsichtbarkeitsitems helfen bei der Reise durch die 16 Levels, die durch sechs zusätzliche Multiplayerwelten ergänzt werden. Wem das nicht reicht, der darf per Editor selber tüfteln.

Für einen 3D-Shooter ist Chasm verhältnismäßig puzzlelastig. Deshalb braucht sich niemand wundern, wenn er einen Obermotz nicht einfach umnieten kann, sondern in eine Falle locken muß. Häufig gilt es, versteckte Räumlichkeiten zu entdecken. Außerdem hat sich Chasm die Auszeichnung „Die meisten Schalter und Hebelchen pro Quadratmeter" redlich verdient. **Harald Fränkel**



Ist der dick, Mann! Dieses riesige Monster verkraftet mehr, als ein normaler Held leisten kann. Es hilft also nur eine List.

KOMMENTAR



» Chasm erfindet den 3D-Shooter natürlich nicht neu, bereichert aber das Genre. Dabei spielt auch die gute technische Umsetzung eine Rolle. Liebevoll designte Levels und die vielen unterschiedlichen Gegnertypen sorgen für Abwechslung. Richtig gestört haben mich eigentlich nur die primitiv gemachten Briefings (besonders der Herr mit Brille und Bart, der aussieht wie Lieschen Müllers Großvater und nicht wie ein Vorgesetzter). Genrefans dürfen auf jeden Fall zugreifen. «

Mindestens:	486/100, 16 MB RAM, 2x CD-ROM, Win95 oder MS-DOS 5.0		
Empfohlen:	Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	8 Spieler im Netzwerk, Internet, Modem/seriell		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	80 MB RAM/75 MB RAM	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Digital Integration	Veröffentlichung:	erhältlich

Grafik: 85% Sound: 75% Genre: 3D-Action

82% Einzelspiel **86%** Multiplayer

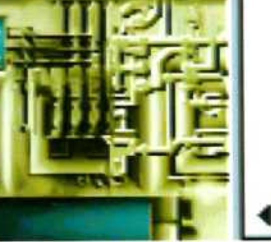


» **Monsterhatz mit verhältnismäßig vielen Puzzles** «


DU HAST DEN 2. PREIS IN EINER
SCHÖNHEITSKONKURRENZ GEWONNEN.
ZIEHE DM 200,- EIN.
MONOPOLY
Das berühmte Gesellschaftsspiel
STAR WARS
CD-ROM EDITION
PC
CD-ROM
www.hasbro.com
© 1997 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED
© 1997 HASBRO INTERACTIVE LTD. ALL RIGHTS RESERVED
HASBRO
Interactive

Virus • 3D-Action

KRIEG IM COMPUTER



„Du wirst gelöscht." Mit tiefer Grabesstimme machen die Computerviren deutlich, was sie mit der kleinen und wehrlosen dll-Datei vorhaben. Also muß man den Eindringlingen den Kampf ansagen. Dem Spiel Virus liegt eine grandiose Idee zugrunde, die allerdings mäßig umgesetzt wurde. Du wirst gelöscht? Sorry, das hat sich der Verfasser dieser Zeilen nach ein paar Stunden Spielzeit ebenfalls gedacht, allerdings bezüglich des Programms...

Die Grundidee von Virus ist genial. Der Spieler bewegt sich durch Descent-artige Tunnelsysteme, um im Rahmen von 15 Missionen seinen Rechner von Viren zu befreien. Die Levels sind aufgebaut wie das Dateisystem auf der eigenen Festplatte. Hin und wieder bekommt der PC-Besitzer „alte Bekannte" zu sehen und zu hören, weil die von ihm auf dem Massenspeicher abgelegten Bitmaps als Wandposter ins Spiel eingebaut und Sounddateien beim Durchforsten der virtuellen Umgebung abgespielt werden.

Fast wie Morten Antivirus

Ein bißchen darf sich der Spieler wie der bekannte Morten Antivirus (Name von der Redaktion geändert) fühlen. Es geht aber nicht nur darum, durch die verzwickten Dateisysteme zu zuckeln. Virus besitzt deutliche Züge eines Echtzeitstrategiespiels. Der Spieler kann so etwas wie Gebäude bauen (lesen Sie dazu auch den Extrakasten „Die stationären Einheiten") und Vehikel konstruieren, die andere Aufgaben haben als Viren zu killen. Beispielsweise gibt es Konverter, die verseuchte Dateien säubern, und KB-Sammler, die Kilobytes zusammensuchen. KBs sind wichtig, weil sie Energie liefern und den Ausbau eines kleinen Reiches erst ermöglichen. Der Virus hat ähnliche Einheiten zur Verfü-



Computerviren sind immer sehr angriffslustig.



Wer eine Textdatei besucht, kann diese auch lesen.

DIE STATIONÄREN EINHEITEN

Sein enormes strategisches Element erhält Virus nicht zuletzt durch die stationären Einheiten, die während des Spiels gebaut werden müssen. Das wichtigste „Gebäude" ist der KB-Transformator, der Kilobyte in Energie umwandeln und weitere feste Einrichtungen bauen kann. In der Fahrzeugfabrik werden die Vehikel produziert, die für den Kampf gegen den Virus unerläßlich sind. Verteidigungsräume zerstören jeden Virus, der in sie eindringt. In Reparaturdocks können beschädigte Einheiten aufgepäppelt werden. Die Munitionsfabrik erlaubt es Angriffsfahrzeugen, die ihr Pulver verschossen haben, sich wieder mit Waffen zu bestücken.



Ist eine der beweglichen Einheiten besorgniserregend beschädigt, sorgt der Wartungshangar für eine schnelle Reparatur.



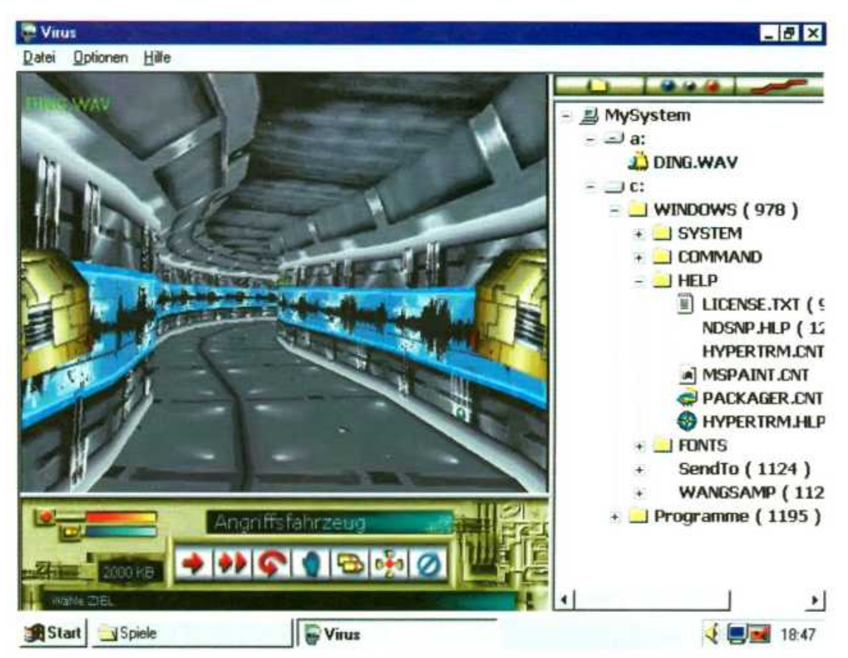
Der KB-Konverter wandelt gesammelte Kilobyte in Energie um und erlaubt es, weitere stationäre Einheiten zu bauen.



In der Fahrzeugfabrik werden „Antiviren" und andere bewegliche Einheiten (z. B. KB-Sammler) zusammengeschraubt.



Gleich zu Beginn von Level 12 hat der Spieler acht bewegliche Einheiten, die er verwalten muß (siehe Menü rechts).



Durchfliegt man eine Sounddatei, wird deren Inhalt abgespielt. Außerdem ist sie mit entsprechenden Grafiken tapeziert.

gung. Die Handhabung der vielfältigen Aufgaben ist gewöhnungsbedürftig. Einen Windows-Explorer als Automap verwenden zu müssen, ist alles andere als einfach. Außerdem muß der Spieler ständig zwischen seinen unterschiedlichen Einheiten hin und her springen, um eine Chance zu haben. Wer auf einen Joystick verzichten kann und ein größeres Maß an abstraktem Denkvermögen besitzt, hat es in jedem Fall leichter. Grundsätzlich ist das Benutzerinterface gut durchkonstruiert und intuitiv bedienbar.



VERGLEICH

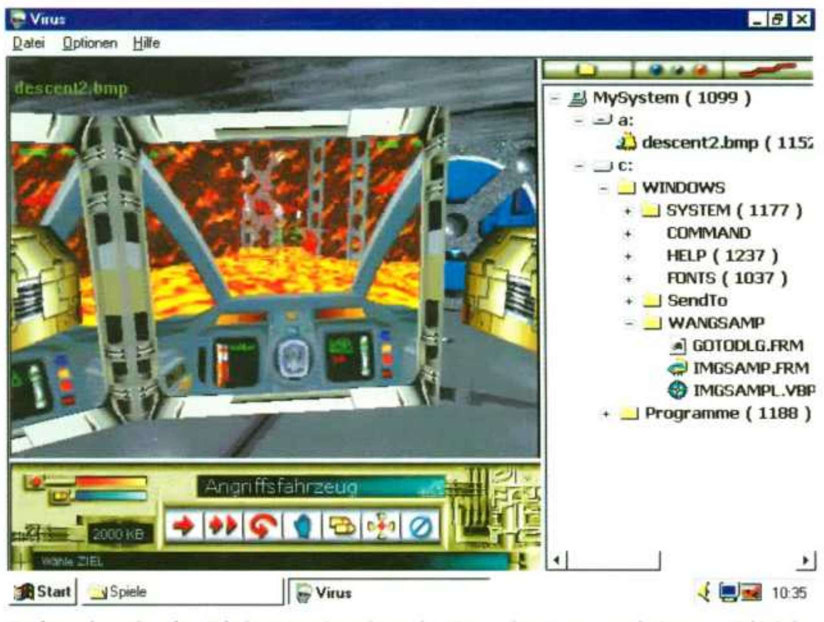
Wer durch enge labyrinthartige Tunnel fliegen möchte, sollte nach wie vor auf Descent 2 zurückgreifen, das trotz seines „Alters" mit 3Dfx-Patch noch ordentlich im Konzert der Großen mitmischen kann und mehr Action bietet. G-Police spielt ebenfalls in einer von Wänden abgeschlossenen Welt und zeichnet sich besonders durch abwechslungsreiche Missionen und die feuerwerkartigen Lichteffekte aus.

Spiel	Wertung
G-Police	88%
Descent 2	80%
Virus	59%

Taumelnd durch den Tunnel

Problematisch an Virus ist die mangelhafte technische Umsetzung. Während man die triste, eintönige Grafik noch verzeihen könnte, ärgert einen die häufig stockende und langsame 3D-Engine. Wer mit dem hohen Schwierigkeitsgrad nicht klar kommt, ist schnell gefrustet, weil Levels nicht einzeln anwählbar sind. Die Möglichkeit, Einheiten Befehle wie „Patrouilliere zwischen A und B" zu geben, endet in einem Trauerspiel, weil die Fahrzeuge wie unter Drogen durch die Tunnel taumeln. Stellt man die Musikuntermalung ab, ist vom Sound nahezu nichts mehr übrig. Hier ein Explosionsgeräusch, dort ein brummelnder Virus, das war's fast. Muß man gar seine Festplatte mit eigenen wav-Dateien pflastern, um ordentlich unterhalten zu werden? Am beruhigendsten wirkt bei all der Hektik noch die Frauenstimme, die ab und zu wie Herzblatt-Susi säuselt, wenn man ein Gefährt wechselt.

Harald Fränkel



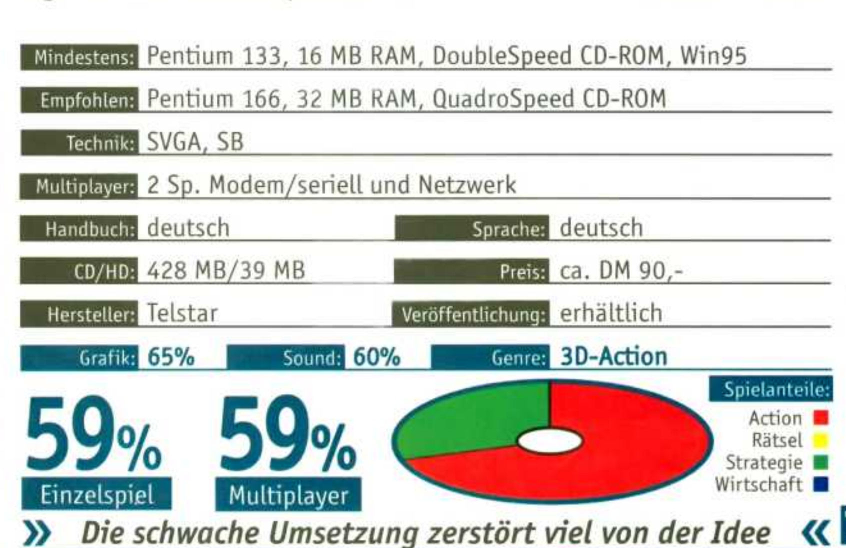
Reise durch ein Diskettenlaufwerk: Das dort gespeicherte Bild im Bitmap-Format zeigt sich als buntes Wandposter.

KOMMENTAR



» Schade! Nicht selten müssen technisch erstklassige Games ohne gute und neue Ideen auskommen, bei Virus ist es umgekehrt – Konzept genial, Ausführung mangelhaft. Selbst mit einer Vollinstallation, die satte 318 MB von der Festplatte frißt, „verschluckt" sich die Grafikengine regelmäßig. Besonders bei Gefechten friert das Bild häufig ein, weil nachgeladen wird. Wer dem Autopiloten etwas Arbeit zuschanzen will, erlebt die nächste Enttäuschung: Computergesteuerte Einheiten sind doof und finden ihren Weg nur, indem sie an den Wänden entlangprallen (sieht ziemlich kläglich aus, fast wie eine durchgedrehte Wespe, die durch ein geschlossenes Fenster ins Freie will und immer wieder gegen die Scheibe datzt). Ich persönlich halte ferner die Menüführung für verwirrend, außerdem kommt meiner Meinung nach der reine Actionpart zu kurz. Daß kein Force Feedback-Support besteht, ist heutzutage noch locker verkraftbar. Ziemlich befremdlich ist, daß überhaupt keine Joystickunterstützung angeboten wird. «

Mindestens:	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadroSpeed CD-ROM
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	2 Sp. Modem/seriell und Netzwerk
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	428 MB/39 MB
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Telstar
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	65%
Sound:	60%
Genre:	3D-Action



» Die schwache Umsetzung zerstört viel von der Idee «

Dungeon Keeper: Deeper Dungeons • Strategie

AUSGRABUNG

Wer nach den 20 Missionen von Dungeon Keeper noch nicht zur Kellerassel mutiert ist und wem immer noch nach Heldenblut dürstet, der hat jetzt die Möglichkeit, weitere Ausgrabungen vorzunehmen. Bullfrog hat nämlich 15 weitere Verliese entdeckt, in die sich wirklich nur erfahrene Keeper wagen sollten.

Dem Zusatzpack liegt natürlich auch ein Update bei, das einige kleinere Verbesserungen mit sich bringt. Gegnerische Keeper reagieren jetzt viel intelligenter auf die Aktionen des Spielers. Ferner wurden die Stärken und Schwächen der Monster überarbeitet. Außerdem wurde ein bißchen an der Grafik gefeilt. Ehemals grobpixelige Kreaturen sehen auf den zweiten Blick sehr viel feiner aus. Nicht enthalten ist eine Optimierung für 3D-Beschleunigerkarten, die gerade so manchen langsamen Rechner entlasten könnte. Selbst auf einem Pentium 166 mit 32 MB RAM und 4 MB Grafikkarte läßt die Performance deutlich nach, sobald sich mehr als 20 Monster eine Schlacht liefern. Das enthaltene Update finden Sie alternativ auch auf unserer Cover-CD.

KOMMENTAR



» Wenn man bedenkt, daß in der Vollversion abzüglich Tutorial auch nur 15 Missionen enthalten waren, ist die Mission-CD mit 15 weiteren Dungeons für nur DM 35,- eine günstige Gelegenheit, durch die sich Länge und Spielspaß von Dungeon Keeper fast verdoppeln lassen. Wenn Sie also nach dem 20. Level immer noch Lust auf und Spaß an Dungeon Keeper hatten, ist das Zusatzpaket eine lohnende Anschaffung. Schade nur, daß Bullfrog nicht auch gleich einen Editor beigelegt hat, um eigene Dungeons zu entwerfen.«

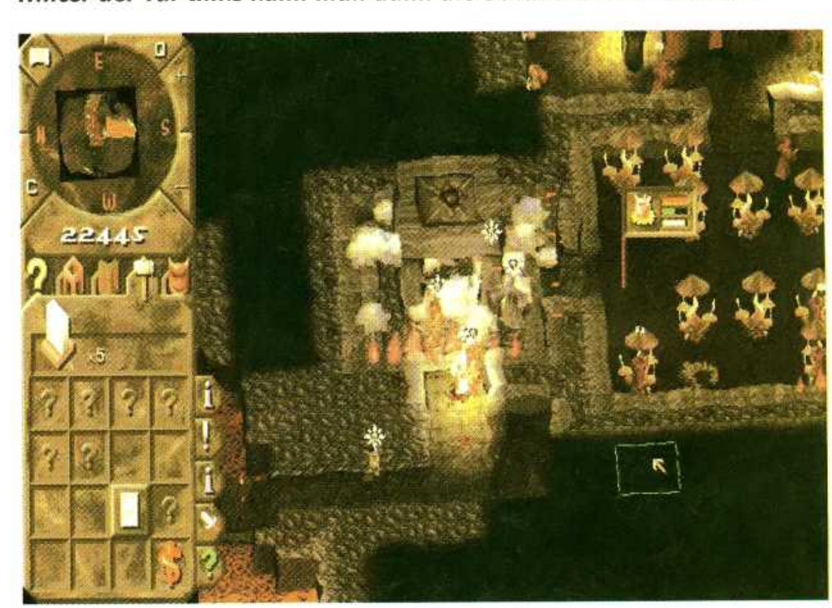
Nachschub

Bei den 15 neuen Missionen und Multiplayer-Karten handelt es sich natürlich nicht einfach nur um durchschnittliche Levels, wie sie vom Original her bekannt sein dürften. Schwierigkeit und Komplexität entsprechen am ehesten den letzten Szenarien der Kampagne. Bullfrog hat sich wieder ein paar Gemeinheiten einfallen lassen, um den Keepern eine Herausforderung zu bieten. Allerdings lassen sich die neuen Dungeons frei auswählen und müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge gespielt werden.

Alexander Geltenpoth



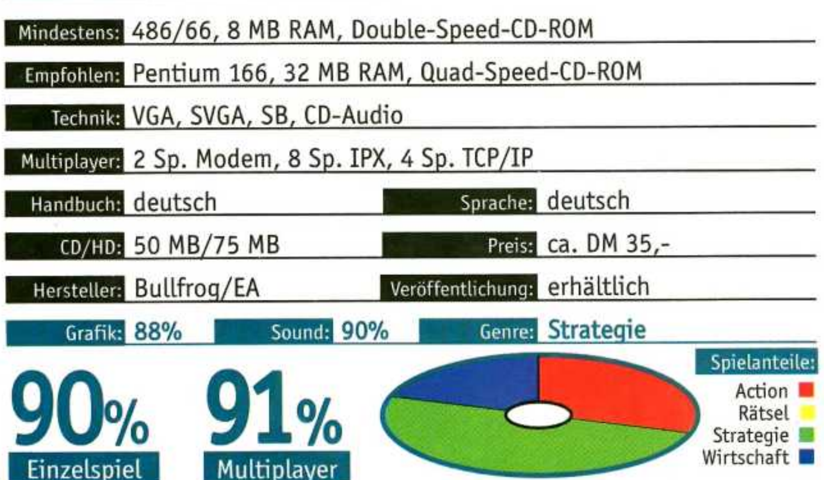
Die Warlocks der 7. Stufe mischen ein paar Imps des Gegners auf. Hinter der Tür links kann man dann die Schatzkammer erobern.



Türen auch ohne eigenen Workshop: In den Deeper Dungeons sind viele Schätze versteckt, die zur Lösung der Levels ausgenutzt werden.



In manchen Missionen lassen sich riesige Dungeons anlegen, da neben den Goldadern auch unerschöpfliche Edelsteine vorhanden sind.

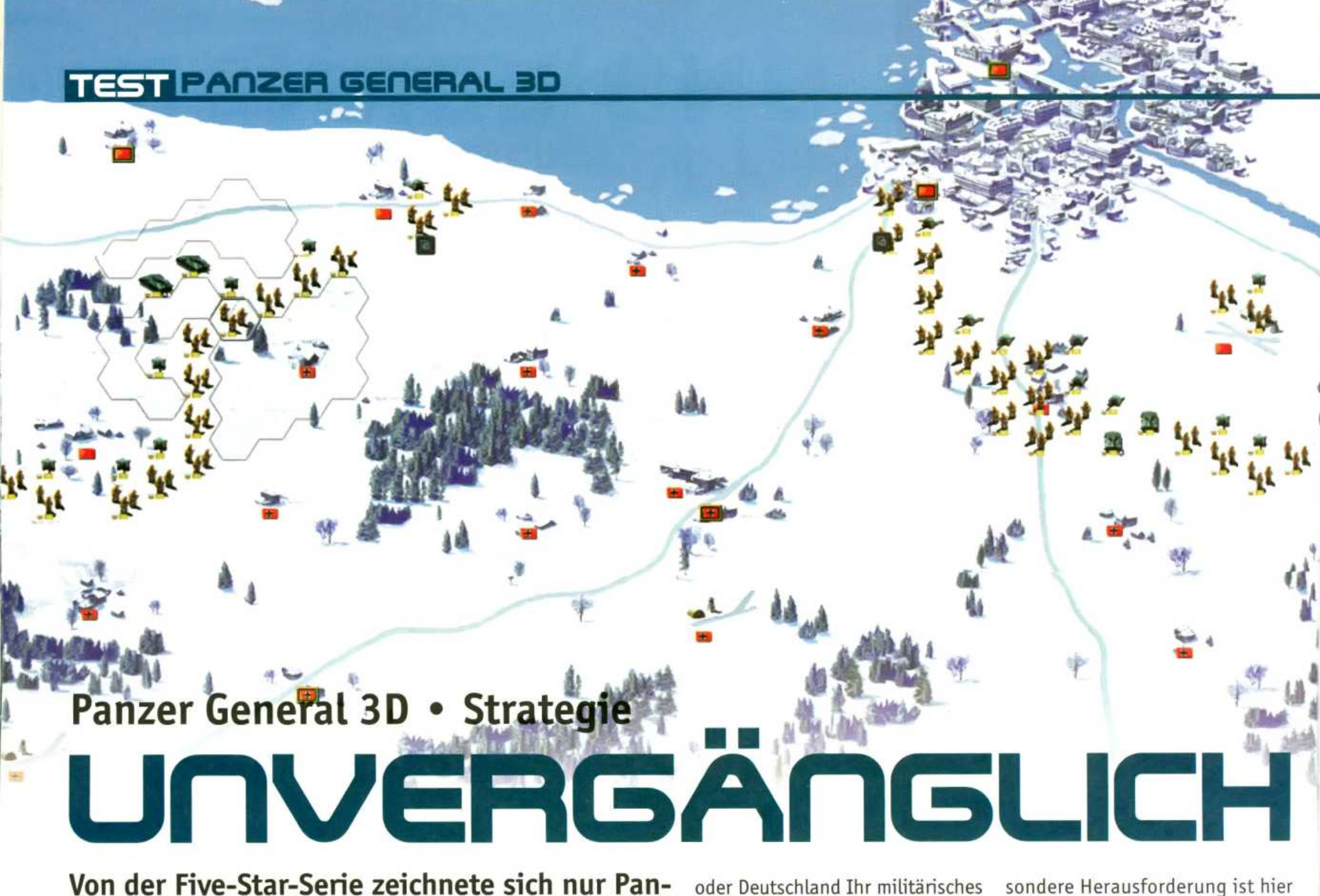


Mindestens:	486/66, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM		
Technik:	VGA, SVGA, SB, CD-Audio		
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 8 Sp. IPX, 4 Sp. TCP/IP		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	50 MB/75 MB	Preis:	ca. DM 35,-
Hersteller:	Bullfrog/EA	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 88%	Sound: 90%	Genre:	Strategie

90% Einzelspiel

91% Multiplayer

» *Weitere 15 Missionen zum Bullfrog-Hit* «



Panzer General 3D • Strategie

UNVERGÄNGLICH

Von der Five-Star-Serie zeichnete sich nur Panzer General durch seinen überraschend großen Erfolg aus. Anscheinend spielt die Hintergrundgeschichte also auch für die Hardcore-Strategen eine wichtige Rolle. Gleichzeitig stellt sich damit auch erneut die Frage nach der Qualität des eigentlichen Spiels. Vergangenheitsbewältigung oder exzellente Strategie? Egal, Hauptsache, es macht Spaß.

Panzer General 3D behandelt wie die beiden direkten Vorgänger den 2. Weltkrieg aus europäischer bzw. amerikanischer Sicht. Dem Spieler stehen gleich fünf Kampagnen zur Auswahl. Sie dürfen sich selbst entscheiden, ob Sie Amerika, England, Rußland oder Deutschland Ihr militärisches Genie zur Verfügung stellen. Moment, das waren ja nur vier?! Genau, denn es gibt zwei Kampagnen aus deutscher Sicht: 1939 läßt sich der Blitzkrieg theoretisch bis zum utopischen Endsieg in den USA bestreiten. Panzer General 3D ist hier realistisch. Vermutlich gibt es auf der ganzen Welt keinen Menschen, der das auf Anhieb oder auch beim zehnten Versuch schaffen würde. Die zweite Kampagne der Deutschen ist nicht minder interessant. Es geht um die Verteidigung der Heimat. Der Krieg ist sicher verloren, die Kapitulation nur eine Frage der Zeit. In den Kampagnen der Alliierten übernehmen Sie hingegen erst 1942–1943 das Kommando, wenn sich Deutschland schon wieder auf dem Rückzug befindet. Eine besondere Herausforderung ist hier die russische Seite. Mit vielen schlechten Einheiten müssen die technisch überlegenen Deutschen zermürbt werden. Kurz gesagt: Panzer General 3D bietet Stoff für weit mehr als 100 Spielstunden.

Die Hex-Felder lassen sich auf Wunsch einblenden. So lassen sich Reichweiten besser abzählen und Entfernungen abschätzen.

Auf der Übersichtskarte sieht man die Frontline sofort deutlich.

Freie Auswahl

Sofort fallen einem die neuen Hintergrundgrafiken zu Panzer General 3D auf, die aber kaum für den Namen des Spiels ausschlaggebend sein konnten. Nach wie vor ist die Karte nämlich flach wie ein Brett, ohne irgendeine Spur der dritten Dimension. Für ein Hex-Strategiespiel ist die Grafik trotzdem noch sehr gut gelungen und fördert den Spielspaß. Die Einheiten fahren, fliegen und marschieren von Hex zu Hex und bleiben in Bewegungsrichtung stehen. Anstelle der zwei runden Animationssequenzen des ersten Teils bekämpfen sich die Einheiten jetzt direkt auf der Karte. Neben den grafischen Änderungen fallen die kleinen Modifikationen der Oberfläche fast nicht auf. Insgesamt hat sich der Icon-Dschungel verkleinert, dafür aber die Liste der Hotkeys verlängert. Insgesamt ist die Steuerung einfacher und praktischer geworden.


Zu jeder eigenen und feindlichen Einheit kann eine kurze Beschreibung aufgerufen werden, in der sich alle spielrelevanten Punkte finden.


Alle Gefechte werden durch Rauchwolken symbolisch dargestellt und hinterlassen hin und wieder einen Krater auf der Karte.

Simplifiziert?

Was alle Veteranen von Panzer General natürlich brennend interessiert, sind die neuen Features. Zum einen ist das Spiel jetzt sehr viel realistischer. Bei sämtlichen Karten hat man sich auf einen einheitlichen Maßstab geeinigt. Demnach wurden auch die Schuß- und Sichtreichweiten angepaßt. So können die moderneren Panzer zwei Felder weit feuern. Alle Einheiten basieren wieder auf den Originaldaten. Nachschub und Verstärkung wurden voneinander getrennt. Neue Munition und Treibstoff kostet jetzt keine Prestigepunkte mehr, sondern die Einheit muß nur noch eine Runde aussetzen. Ersatztruppen füllen den Vorrat nicht auf, sondern erhöhen nur wieder die Einheitenstärke. Gleichzeitig wird hier auf eine Trennung zwischen Elite- und normalen Truppen verzichtet. Damit wird das Spiel weiter vereinfacht, ohne dabei an Spieltiefe zu verlieren.

Vorsprung durch Technik

Erfolgreiche Generäle erhalten unter Umständen am Ende eines Szenarios einen Prototypen, der technisch ein bis zwei Jahre voraus ist. So kann man beispielsweise schon im Angriff auf Polen einen Panzerkampfwagen IVD einsetzen, wenn das Szenario in Madrid mit einem glorreichen Sieg abgeschlossen wurde. Leider spielt hier auch Glück eine Rolle. Manchmal erhält man den Prototypen, manchmal nicht. Speichern und Laden wird hier also zur Pflichtübung. Je mehr Schlachten eine Einheit erlebt, desto effektiver und erfahrener wird sie. Je nach Level der Einheit kann sie sogar zu Überstärke ausgebaut werden. In Panzer General 3D können Sie mit etwas Glück herausragende Kommandeure bekommen, durch die eine Einheit zwei Spezialfähigkeiten erhält. Auch hier läßt sich häufiges Speichern und Laden leider nicht vermeiden, wenn man sich nicht Fortuna ausliefern will.

Glücksspiel

Ehemals optionale Features wie Treibstoff, Munition, Wetter und Nebel des Kriegs lassen sich in Panzer General 3D nicht mehr abschalten, sondern sind immer aktiv. Dadurch wird das Spiel etwas schwerer und fairer, aber auch zeitaufwendiger. Leider wird das aktuell erkundete Gebiet nicht mehr angezeigt. Es hilft Ihnen auch nichts, wenn Sie die Sichtweiten der eigenen Einheiten auswendig kennen, denn ob ein Berg oder Wald jetzt als Sichthindernis zählt oder nicht, läßt sich auch so nicht feststellen. All diese Punkte fördern nur eins: das ständige Speichern und Laden des Spielstandes. Trotz dieser kleineren Mängel macht Panzer General 3D eine Menge Spaß und kann passionierte Strategen für Stunden vor den Bildschirm fesseln. Unterstützt wird das neben der ansprechenden Grafik von verschiedenen Musikstücken, die jeweils zur entsprechenden Kampagne passen.


Im Hauptquartier lassen sich wieder für Prestige Einheiten kaufen.

Alexander Geltenpoth

VERGLEICH



Zumindest grafisch kann Panzer General 3D nicht mit einem Demonworld mithalten. Die hohe Spieltiefe zeichnet Panzer General 3D dafür sogar gegenüber Heroes of Might & Magic 2 aus. Seit Fantasy General und Allied General hat SSI extrem an der Künstlichen Intelligenz gefeilt. Dem Computer gelingt immer wieder eine Überraschung. Kurzum, die Five-Star-Serie erhält einen würdigen Nachfolger, der wie schon Panzer General 1 mit an der Spitze des Genres steht.

Spiel	Wertung
Demonworld	87%
Panzergeneral 3D	84%
Heroes of Might & Magic 2	78%
Fantasy General	75%
Allied General	71%

KOMMENTAR

» Die akzeptable Grafik und die Hintergrundmusik spielen auch bei diesem Teil wieder eine untergeordnete Rolle. Faszinierend ist der historische Spielinhalt, gerade weil eine Änderung der Geschichte möglich, aber extrem unwahrscheinlich ist. Falls Ihnen ein beliebiger Teil der Five-Star-Serie schon zusagte, werden Sie von Panzer General 3D begeistert sein. Hier wird Ihnen viel geboten. Selbst wenn man alle fünf Kampagnen durchgespielt hat, lassen sich neue Szenarien mit dem Editor erstellen oder Schlachten im Mehrspielermodus bestreiten. Allerdings ist auch Panzer General 3D wieder ausschließlich für Fans klassischer Hex-Strategiespiele geeignet. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 4 Sp. Netzwerk Internet
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	650 MB/24 MB
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Mindscape/SSI
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	78%
Sound:	81%
Genre:	Strategie

84% Einzelspiel

78% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Der Klassiker, verbessert und neu aufgelegt** «

NICHT NUR GO

IM 3. JAHRTAUSEND SIND BERGMASSIVE NICHT EINFACH BERGMASSIVE –

ES SIND FESTUNGEN.

OBERKOMMANDOS BEZIEHEN DAHER EBENSO WIE SCHARFSCHÜTZEN

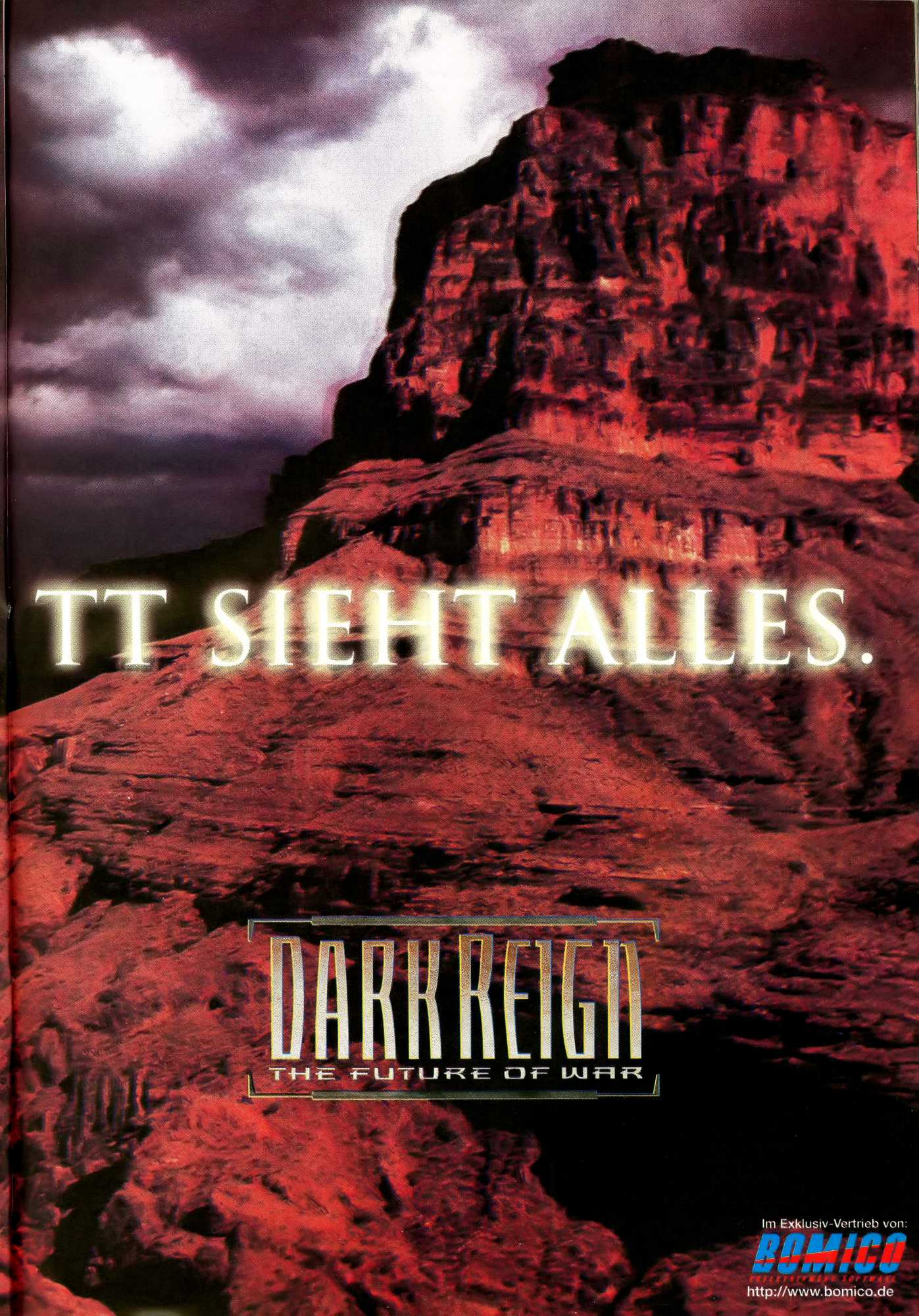
UND GRENADIERE STELLUNG AUF DEN GIPFELN.

WESHALB AUCH NICHT ALLES, WAS VON

OBEN KOMMT, BEFEHLE SIND ...

ACTIVISION®

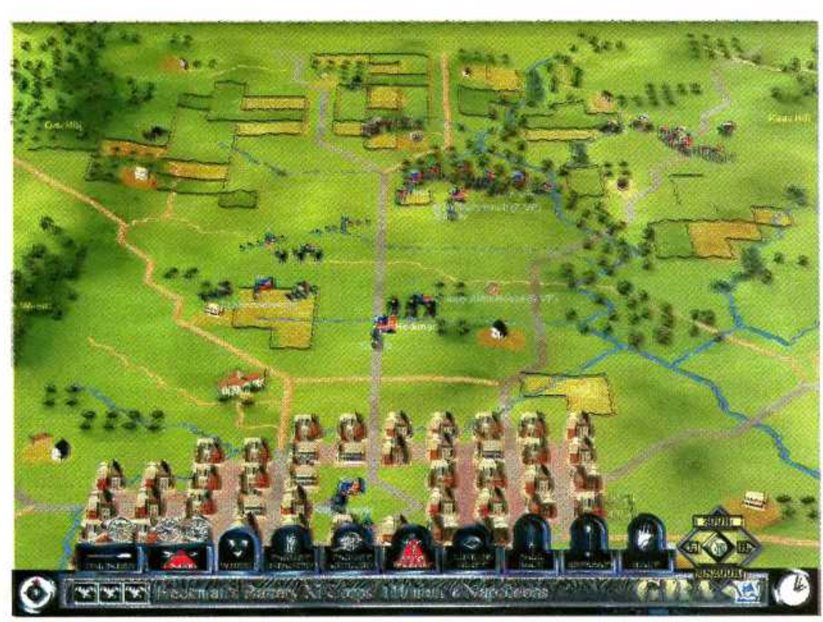




TT SIEHT ALLES.
DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
http://www.bomico.de



Vor jedem Szenario erhält man zwar ein ausführliches Briefing, aber die jeweils nächste Aufgabe wird in einem Fenster eingeblendet.



In der kleinsten Zoomstufe sind die einzelnen Brigaden fast nur noch an ihren Flaggen zu unterscheiden.

Sid Meier's Gettysburg • Echtzeitstrategie

NORTH & SOUTH

Der amerikanische Bürgerkrieg mußte schon für allerlei zweit- und drittklassige Spieleumsetzungen den Kopf hinhalten. Nachdem sich Altmeister Sid Meier mit dem Problem befaßt, dürfen Sie sich diesmal zumindest auf ein inhaltlich anspruchsvolles und trotzdem technisch ausgefeiltes Strategiespiel freuen.

Im Geschichtsunterricht amerikanischer Schulen gehört das Thema zu den wichtigsten Ereignissen, während es hierzulande bestenfalls in einem Nebensatz erwähnt wird. Wenn selbst die Bildungsanstalten kein Wissen über ein Thema verordnen, so ist das ein untrügliches Indiz für das allgemeine Interesse dafür. Die Rede ist natürlich vom Unabhängigkeitskrieg der „Grauen" konföderierten Südstaaten gegen die „Blaue" Union der Nordstaaten. Aber was interessiert die Vergangenheit, wenn Sie eine Kreation von Sid Meier, dem Schöpfer von Spielen wie Pirates!, Civilization, Transport Tycoon oder Colonization, genießen dürfen?

Lebende Legende

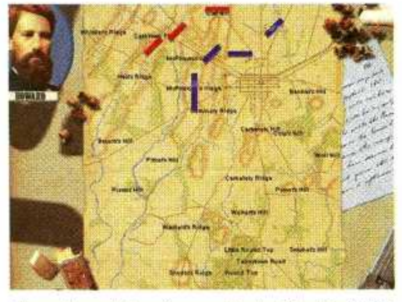
Echtzeitstrategie ist mittlerweile ein sehr weites Feld. Den Erwartungen entsprechend dachte Sid Meier auch nicht im Traum daran, einen C&C-Clone abzuliefern. Gettysburg ist kein konventionelles Echtzeitstrategiespiel. Im Mittelpunkt steht nicht schnelle Action mit einem Hauch Strategie, sondern gezieltes Taktieren mit einer



Die schwarzen Striche zeigen das Ziel der beiden „Blauen" Brigaden an. Der Kampf hat schon hohe Verluste gefordert.



Wahlweise darf das „Grid" permanent eingeblendet werden.



Vor der Mission wird die Taktik auf der Karte durchgegangen.

bestimmten Anzahl von Einheiten. 3D-Gelände, Terrain, Uhrzeit, Erschöpfungsgrad, Flankenschutz, Deckung, Kreuzfeuer und vielen anderen Faktoren, die man sonst nur aus rundenbasierenden Strategiespielen kennt, wird Rechnung getragen. Keine Angst, Sid Meier hätte nicht diesen Ruf, wenn er es nicht problemlos schaffen würde, komplizierte Spielelemente und simple Bedienung miteinander zu verknüpfen. Mit der Maus und einer Reihe wirklich selbsterklärender Icons lassen sich die Einheiten über das Schlachtfeld lotsen, Befehle vergeben sowie Sicht- und Schußweiten anzeigen. Die Kriegsschauplätze bestehen aus winzigen Quadraten, die aber nahezu die ganze Schlacht über unsichtbar bleiben. Dank der aufwendigen Texturen wirken alle Karten trotzdem nahtlos und die Höhenunterschiede realistisch.

Kampfgeist

Besonderes Augenmerk fiel dem Status der einzelnen Brigaden und Regimenter zu. Zwar gibt es nur vier unterschiedliche Einheitentypen, nämlich Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Generäle, aber diese werden mit den nötigen Informationen dargestellt. Dabei ist es völlig irrelevant, welche Art Gewehr getragen wird. Auch die Munitionsbestände finden keine Berücksichtigung. Anstelle der komplexen Kleinigkeiten treten nur Mannstärke, Erfahrungswert und Streßfaktor. Ein kleines Männchen symbolisiert jeweils 40 Soldaten. Wird eine Einheit dezimiert, bleiben auch bildlich einige Soldaten auf der Strecke. Je erfahrener eine Einheit, desto weniger anfällig ist sie für Streß, schießt genauer, läuft etwas schneller-kurzum: Sie verrichtet alle Tätigkeiten spürbar besser. Streß wird durch zermürbende Gefechte, Artilleriebeschuß und Gewaltmärsche erhöht. Ein paar (Spiel-)Stunden Rast hinter der Front wirken Wunder. Demoralisierte Einheiten ergreifen nämlich sonst panisch die Flucht und lassen sich nicht mehr steuern, bis sie sich wieder gesammelt haben.

Durchsichtig vielschichtig

Aus der steilen isometrischen Perspektive auf das Schlachtfeld ergeben sich zwar keine verdeckten Winkel, trotzdem läßt sich die Karte nicht nur scrollen und in mehreren Stufen zoomen, sondern auch drehen. Dabei werden kurz die Texturen ausgeblendet, um die Performance zu erhalten. Zusammen mit der Auflösung von 800x600 bleibt das Spiel dadurch auch in größeren Schlachten übersichtlich. Sid Meier's Gettysburg ist sicherlich keine hektische Echtzeitschlacht, sondern läßt genug Raum und Zeit für ausgefeilte Planungen. Einerseits läßt sich die Spielgeschwindigkeit einstellen, andererseits erinnert die Karte mit all den Symbolen eher an das Spielfeld des Generalstabs als an ein wirkliches Schlachtfeld. Jede Aktivität aller Einheiten wird durch einen Marker dargestellt. So deuten Pfeile die Bewegungen von Regimentern oder Brigaden an, schwarze und rote Striche dagegen eigenes und feindliches Feuer. Schon auf der Karte ist die eigene Strategie sofort ersichtlich und kann jederzeit improvisiert werden. Leider darf man das Schußziel einer Einheit nicht selbst festlegen, das übernimmt jede Einheit selbst. Man muß sich also fast nur um die richtige Positionierung kümmern. Um Gettysburg können Sie wahlweise für die Union oder Konföderation kämpfen. Für beide Seiten durchlaufen Sie eine Kampagne mit Tutorial-Missionen und erhalten mit der Zeit das Kommando über immer größere Truppenteile. So manche Zwischensequenz, passende Hintergrundmusik, Sprachausgabe und realistische Soundeffekte verleihen dem Spiel eine ausgezeichnete Atmosphäre.

Alexander Geltenpoth

VERGLEICH

Aus der Sicht eines Generals wurden Schlachten bisher nur in „Warhammer – Schatten der gehörnten Ratte" dargestellt. Sid Meiers neuestes Werk ist spielerfreundlicher gestaltet und sieht dabei sogar noch besser aus. Gerade die einfache Handhabung zeichnet Sid Meier's Gettysburg aus. Civil War General und Die große Schlacht um Gettysburg verirren sich in viel zu komplexen und uninteressanten Kleinigkeiten, um noch gehobenen Spielspaß zu bieten. In dieser Art Strategiespiel und auch vor diesem historischen Hintergrund ist Sid Meier's Gettysburg bis jetzt unangefochten.

Spiel	Wertung
Sid Meier 's Gettysburg	81%
Warhammer	79%
Civil War General	67%
Die große Schlacht um Gettysburg	65%

KOMMENTAR

» Spiele von Sid Meier haben normalerweise eines gemeinsam: Einmal damit angefangen, kann man sich für Stunden nicht mehr davon losreißen. Gettysburg bietet sicherlich großen Spielspaß, aber es fehlt ihm die hypnotische Faszination der anderen Sid Meier-Spiele. Kleinere Mängel werden durch die enorme Spieltiefe, die flexible KI und die einfache Handhabung leicht wettgemacht. Wenn Sie sich für den amerikanischen Bürgerkrieg begeistern können, werden Sie auch in nächster Zeit kein besseres Spiel finden. Gleiches gilt umgekehrt: Falls Sie kein Interesse an der historischen Seite des Produkts haben, müßten Sie schon überzeugter Strategiefan sein, um Spaß an dem Spiel zu haben. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	2 Sp. Modem, 8 Sp. Netzw., Internet
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	500 MB/45 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Firaxis/EA
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	85%
Sound:	83%
Genre:	Echtzeitstrategie

81% Einzelspiel

85% Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Historische Schlachten mit Spieltiefe und simler Handhabung «


MDK
"KEIN ANDERES SPIEL HAT UNS MEHR BEEINDRUCKT ALS MDK"
- OLIVER MENNE (PC GAMES 4/97)
"MDK BRENNT EIN PRÄCHTIGES FEUERWERK AN NEUEN IDEEN UND ABWECHSLUNGSREICHEN LEVELS AB."
-JÖRG LANGER (PC PLAYER 5/97)
"REVOLUTION IM ACTION-GENRE"
-POWER PLAY 3/97
"SUPER GRAFIK, WAHNSINNS-EFFEKTE UND TOTALE ACTION - GENIAL!"
-GÖTZ G. AUS DÜSSELDORF

MDK



Aus der Tiefe des unendlichen und tintenschwarzen Alls heraus, erscheinen die Stream Riders.

Diese Wesen sind das Absolut Böse und landen über riesige Energiewellen auf der Erde. Sofort kriechen aus diesem Chaos heraus acht gigantische Alienstädte über die Oberfläche der Erde und zerstören alles, was ihnen in den Weg kommt.

Üble Aussichten für die Erde... Obwohl, es gibt eine Hoffnung: Dr. Fluke Hawkins, Kurt und den ausgeflippten Hund Max. Mit den bizarren Erfindungen des Professors und einem einzigartigen Kampfanzug ausgestattet, beginnt Kurt den fast aussichtslosen Kampf gegen die Aliens...





Nutze die aussergewöhnlichen Fähigkeiten deines Kampfanzuges und vernichte die Aliens entweder im 3D-Nahkampf oder verpass' ihnen als Heckenschütze einen ordentlichen Schuss. Aber Vorsicht, deine Gegner sind nicht so dumm wie sie aussehen...

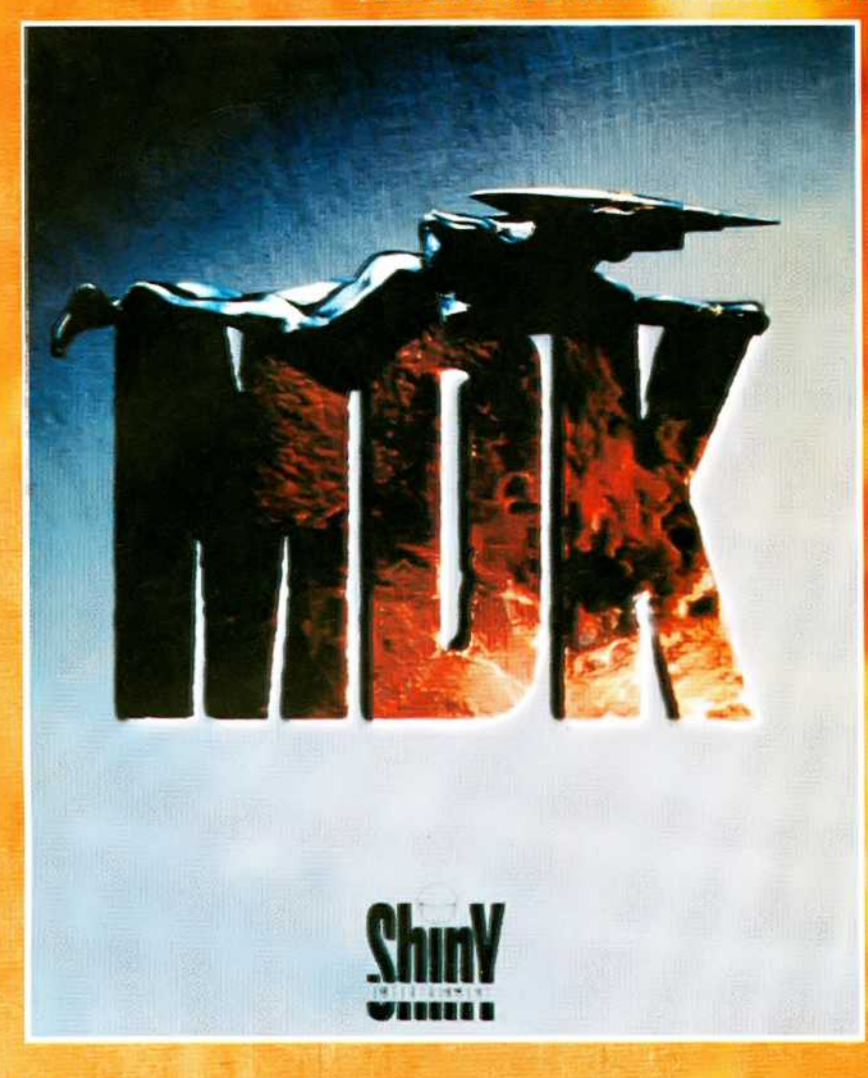
"MDK DEKLASSIERT MIT EINEM HANDSTREICH EINEN GROSSTEIL DER 3D-KONKURRENZ. HIER STIMMT ALLES."
- PETER STEINLECHNER (POWER PLAY 3/97)

"EINMAL ANFANGEN, NIE WIEDER AUFHÖREN!"
–PHILIPPE C. AUS KÖLN




49.95 DM

(UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG)





JETZT ZU HABEN BEI

SATURN

KARSTADT




ProMarkt
TV · VIDEO · HIFI · CD · FOTO · TELECOM · PC · ELEKTRO

KAUFHOF + Horten
ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE



Der Industriegigant – Mission-CD • WiSim

ERGEBNISKOSMETIK

Bomico und JoWood Productions landeten mit dem Industriegiganten den Überraschungshit des Sommers. Noch immer befindet sich die motivierende WiSim unter den Top 20 der Verkaufscharts, und schon liefern die Österreicher Nachschub für angehende Milliardäre.

Der Missions-Silberling beherbergt zwar nur rund 16 Megabyte an komprimierten Dateien, doch hiermit sei wieder einmal bewiesen, daß Quantität nicht zwangsläufig über Qualität entscheidet. JoWood packte nicht nur neun neue Szenarien und neun Einzelmissionen auf die Schillerscheibe, auch spielerisch ändert sich Grundsätzliches. Endlich sind Sie bei Ihren Warentransporten nicht ausschließlich auf Lkws und Eisenbahn angewiesen, sondern können auch per Flugzeug und Schiff Ihre Güter an den Mann bringen, was gerade für Industrien mit hoher Gewinnerwartung und geringer Transportkapazität (z. B. Schmuck) absolut rentabel funktioniert. Mit dem Baubedarfshandel der Papier- und Druckindustrie stehen drei zusätzliche Produktionsketten zur Verfügung, die 14 neue Produkte hervorbringen.

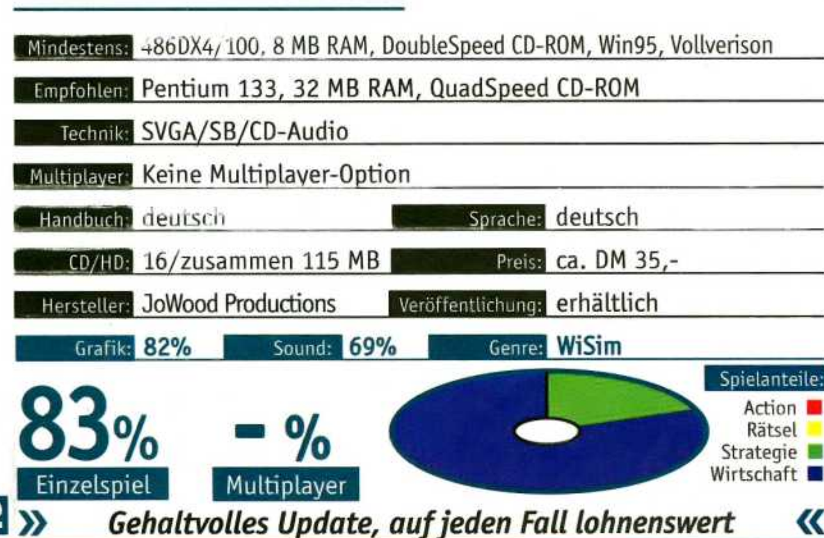
KOMMENTAR

» Mit Mission-Packs ist das so eine Sache! Oft ändern diese am Spiel rein gar nichts und dienen nur dem Zweck, beim Kunden mit ein paar zusätzlichen Gimmicks erneut abzukassieren. Beim Industriegiganten ist das zum Glück anders. Viele Kritikpunkte am guten Original wurden ausgemerzt, die Ergänzungen sind sinnvoll und spielspaßfördernd. Ich hätte mir einen Multiplayer-Modus gewünscht, doch auch so stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis. Aber IG Teil 2 kommt bestimmt, oder, JoWood? «

Neues Spiel, neues Glück

Mehr Übersicht und Komfort auch bei der Benutzerführung: JoWood liefert die lang angemahnten Übersichtsgrafiken für Lagerbestände nach und erlaubt auf der Karte jetzt großflächiges Heben und Senken der Landschaft. Eine Abrißautomatik kümmert sich um die selbständige Eliminierung von bebauten Gebieten. Neue Stadtgebäude (Uni, Theme Park) erhöhen die Attraktivität der Metropolen, über den Editor, wo jetzt Rohstofflieferanten frei plaziert werden können, ist das zusätzliche Grafikset Südeuropa anwählbar.

Christian Bigge



Mindestens:	486DX4/100, 8 MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM, Win95, Vollverison
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM
Technik:	SVGA/SB/CD-Audio
Multiplayer:	Keine Multiplayer-Option
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	16/zusammen 115 MB
Preis:	ca. DM 35,-
Hersteller:	JoWood Productions
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	82%
Sound:	69%
Genre:	WiSim

83% Einzelspiel

- % Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» **Gehaltvolles Update, auf jeden Fall lohnenswert** «



Um Bauplätze zu schaffen, dürfen nun Kacheln bis zu fünf mal fünf Feldern Größe auf Knopfdruck angehoben oder gesenkt werden.



Flugzeuge sind durch ihre hohe Geschwindigkeit sehr effizient, wenn Sie für eine maximale Ausnutzung der Transportkapazität sorgen.



Noch immer etwas fitzelig: Der Aufbau des Schienensystems erfordert genaueste Planung, sonst droht das Verkehrs-Chaos.

GEBALLTE ACTION FÜR DRAUFGÄNGER

TAKE NO PRISONERS™



TOP DOWN ACTION:
Durch das breitere Blick
kannst Du anspruchsvo
Spielstrategien entwicke
Diese Spielvariante erla
den Kampf mit allen üb
und unter Dir befindliche
Gegegner.

MULTIPLAYER SPASS:
Kämpfe mit bis zu acht
Spielern via Netzwerk,
Modem oder Internet.
Sechs der innovativsten j
erdachten Mulitplayer-
Varianten fordern Dich bi
zum Äußersten.



NICHT-LINEARE GEBIET
Wähle eine der Routen,
Deinen Auftrag zu erfülle
In 20 großflächigen Lev
wollen die unzähligen G
den Planeten von Deine
Präsenz befreien. Du so
Ihnen besser zuvor kom

MEHR FEINDE... NOCH MEHR KUGELN:
Du wirst Probleme
bekommen, Deine Auftr
zu erfüllen, denn die
einzelnen Gegner wurde
mit KI versehen, um Ihn
ein möglichst realistisch
Verhalten zu verleihen.
Du schon mal mit einer
Haufen Dynamit-bepack
tobender geistesgestört
Typen verhandelt?

Deine
Befehle si
eindeutig
Mache kein
Gefangene

UNGLAUBLICHE FEUERKRAFT:
Nimm den Kampf gege
Sie auf. Raketenabschu
basen, Sturmgewehre,
Flammenwerfer und
Laserwaffen summieren s
zu eindrucksvoller Feuer
kraft. 21 Waffen, 22
Kampfmittel und zahllos
Fahrzeuge stehen zur
Auswahl bereit.

Developed by RAVEN

PC CD-ROM

EINE PURE LADUNG TOP DOWN 3D ACTION VON RAVEN SOFTWARE

Demoversion zum runterladen www.takenoprisoners.com



Ultima Online • Online-Rollenspiel

AUGENÖFFNER

Einen Großteil seines Rufs hat Origin mit der Ultima-Serie errungen. Jedes einzelne dieser Spiele war technisch auch genreübergreifend zeitgemäß und der Konkurrenz im Rollenspielbereich mindestens ein Jahr voraus. Ein nächster technischer Meilenstein nach innovativen Produkten wie Ultima Underworld, Serpent Isle und Ultima 8 zu sein, scheint Ultima Online jedoch nicht vergönnt.



Besonders mächtige Magier können Dämonen beschwören, die schwer zu kontrollieren sind. Die Helden hier sind schon extrem vorsichtig.

Brittannia, der Spielplatz fast aller Teile der Ultima-Serie, ist erneut gewachsen. Mittlerweile benötigt selbst ein flinker Reisender mehrere Stunden für eine Weltumrundung. Neben den klassischen acht Städten, die seit Ultima 4 existieren, gibt es zahlreiche Dörfer, Burgen, Dungeons und riesige Bereiche unerforschter Wildnis. Im Gegensatz zu den gewöhnlichen Teilen der Serie ist Ultima Online frei und ohne bestimmtes Spielziel gestaltet. Aufgaben und Abenteuer sind, genauso wie in der wirklichen Welt, vorhanden. Welche Rolle man in dieser Welt spielen möchte, welches herausragende Ziel man sich selbst steckt, entscheidet erstmals nur der Spieler. Damit entspricht Ultima Online, wie übrigens auch alle anderen Online-Rollenspiele, dem Sinn eines Rollenspiels. Origins Debüt ist seinen Konkurrenten aber wieder einmal eine Nasenlänge voraus. Durch die detaillierte Welt und die unfaßbaren Möglichkeiten wird Brittannia zum El Dorado für Rollenspieler.

Wer rastet, der rostet

In Ultima Online dürfen Sie Ihren Beruf frei wählen. Niemand muß mit Schwert oder Zauberbuch durch die Dungeons und Wildnis kriechen, um Erfahrungen zu sammeln. Alternativ können Sie als Schmied arbeiten, ein Geschäft eröffnen, Ihre Dienste als Lehrmeister anbieten oder magische Schriftrollen für andere Helden erstellen. Natürlich bieten sich noch weitere Möglichkeiten, aber wer will schon als Landwirt oder Bettler Geschichte schreiben? Zumindest die Voraussetzungen dafür sind jedoch ebenfalls gegeben. Die Fähigkeiten des eigenen Charakters entwickeln sich mit den ausgeübten Tätigkeiten. Neben den drei bekannten Haupteigenschaften Stärke, Klugheit und Gewandtheit gibt es eine ganze Reihe von Fertigkeiten. Wer ein paar (echte) Tage den Schmiedeham-





Einige Charaktere versuchen den Flammen zu entkommen.



Die Gebiete wurden mit viel Liebe zum Detail gestaltet.

Kein Porto mehr !

Wie ? Rufen Sie uns an !



Computersystems GmbH

Zweigstelle

CROSS Münster
Am Stadtgraben 50
48143 Münster
Tel. 0251 - 511160
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Laden & Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
gg. Musikzirkus Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 19.00 Sa 10.00 - 14.00
Das Ladenlokal öffnet um 11.00 Uhr!

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action	2: Simulation	e : engl. Spiel
3: Adventure	4: Sport	e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel	6: Geschickl.	d : komplettdeutsch
7: Sammlung	8: Strategie	zus: Zusatz CD

** Internet: http://www.flightsimulator.de **

CD SPIELE

Titel			
3D Ultra Mini Golf	d	4	49.-
3D Ultra Pinball Lost Cont.	d	2	49.-
3rd Millenium (Win 95) *	d	2	77.-
688i Hunter Killer	d	2	75.-
7th Legion	d	8	74.-
Adidas Power Soccer	e/d	4	69.-
Age of Empires	d	8	89.-
AH-64 Longbow 2 (Win 95)	d	2	77.-
AHX-1 (Viper) (Win 95)	e/d	2	75.-
Akte Europa	d	8	74.-
Andretti Racing (Win 95) *	d	2	74.-
Anno 1602 * (Win 95)	d	2	74.-
Anstoss 2	d	4	77.-
Apollo 18: Moon Mission *	e/d	2	69.-
Armored Fist 2	e	2	79.-
Atlantis	d	3	79.-
Atomic Bomberman	d	8	54.-
Baphomets Fluch 2	d	3	79.-
Beasts & Bumpkins	d	1	69.-
Betrayal in Antara	d	8	79.-
Birthright	d	5	69.-
Blade Runner	e/d	3	89.-
Bleifuß 2 Rally	e/d	2	55.-
Bleifuß Fun	d	2	59.-
Bundesliga Manager 97 V1.35	d	4	69.-
Bust a Move 2	d	1	55.-
Chasm	e	1	89.-
Civilization 2	d	8	55.-
Civilization 2 Szenario-CD	d	8	25.-
Close Combat 2 *	d	2	89.-
Cobra 11	d	1	39.-
Comanche 3	d	2	79.-
Command & Conquer 1 oder 2	d	8	79.-
Command & Conquer Mission	d	zus	29.-
Conquest Earth	d	8	79.-
Constructor	d	8	74.-
Daggerfall	e	5	55.-
Dark Colony	d	8	69.-
Dark Earth	d	3	79.-
Dark Hermetic Order *	e/d	1	69.-
Dark Reign	e/d	8	84.-
Demonworld	e/d	8	75.-
Der Industriegigant (Win 95)	d	2	69.-
Der Industriegigant Expansion	d	2	29.-
Diablo (Win 95)	e/d	5	75.-
Diablo - Hellfire	e	zus	39.-
Die Siedler 2 + Mission CD	d	8	79.-
Die Siedler 2 Mission CD	d	8	29.-
Dogday (Win 95)	d	3	69.-
Dreams to Reality (3D fx)	d	1	77.-
Dungeon Keeper	d	3	75.-
Dungeon Keeper Mission CD	d	zus	39.-
Earth 2140	d	8	39.-
Earth 2140 Mission CD 1	d	zus	29.-
Extreme Assault	d	2	59.-
F1 Grand Prix 2	d	2	69.-
F1 Grand Prix 2 Strecken	d	zus	39.-
F1 Manager 97 prof. (Win 95)	d	2	69.-
F1 Racing (Win95) nur 3D fx	d	1	79.-
Fallout	e	5	84.-
FIFA Soccer 98 (Win 95) *	d	4	74.-
Fighters Anthology	d	2	79.-
Fighting Force *	d	1	79.-
Flight Simulator 98 (Win 95)	d	2	119.-
Flight Simulator Sceneries	d	ab	29.-
Floyd (Win 95)	d	3	74.-
Flying Saucer	d	1	69.-
Frogger (Win 95) *	d	1	79.-
Galapagos (Win 95)	d	1	74.-
Gettysburg (Sid Meier)	d	2	74.-
G-Police *	e	2	89.-
Half-Life	e	1	89.-
H.E.D.Z. (Win 95) *	e/d	1	79.-
Herkules *	d	1	69.-
Heroes of Might & Magic 2	d	5	69.-
Herrscher der Meere *	d	8	74.-
Hexen 2 (Win 95) 3D fx	e	1	84.-
Hugo 5	d	1	65.-
Hugo Wintergames *	d	1	45.-
Intern. Rally Championship	d	2	74.-
I-War *	d	2	74.-
IF 22 Raptor (3D fx)	d	2	84.-
Imperialismus	d	2	69.-
Incubation (Battle Isle 4)	d	8	69.-

CD SPIELE

Titel			
Jack Orlando	d	3	39.-
Jedi Knight	e	1	89.-
John Madden Football 98	e/d	4	74.-
Joint Strike Fighter *	d	2	79.-
KKND Xtreme *	d	8	59.-
KKND Mission Disc (Win 95) *	d	zus	29.-
Lands of Lore 2	d	5	75.-
Legacy of Kain (Win 95)	d	1	69.-
Leviathan	e/d	8	74.-
Links LS 98	e/d	4	79.-
Links LS Original-Kurse	e/d	je	39.-
Little Big Adventure 2	d	3	74.-
Lords of the Realm 2	d	8	79.-
Lords of the Realms 2 Mission	d	zus	29.-
Lucas Arts Ten Adventures	d	3	55.-
Mageslayer	e	1	89.-
Max Montezuma	d	3	69.-
M.I.A. Missing in Action	d	1	69.-
Monkey Island 3	d	2	84.-
Monopoly inkl. Mauspad	d	8	59.-
Monopoly Star Wars Edition	d	6	74.-
Moto Racer (Win 95) (3 Dfx)	d	4	79.-
Myth - The Fallen Lords	d	8	79.-
NBA Live 98 (Win 95)	d	4	74.-
Need for Speed 2 Sp. (Win 95)	d	2	79.-
NFL Quarterback Club 98 *	e/d	4	69.-
NHL Hockey 98 (Win 95)	d	4	74.-
NHL Breakaway 98	e/d	4	69.-
NHL Powerplay Hockey 98 *	d	4	74.-
Nuclear Strike (Win 95)	d	1	69.-
Outlaws (Win 95) 3D fx	d	1	75.-
Outpost 2	d	8	77.-
Overboard	e	2	69.-

Sehr geehrte Kunden,
Wir führen auch Amiga, Playstation und Nintendo 64 . Unseren Einkaufsberater erhalten Sie automatisch mit Ihrer Bestellung. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team
Händleranfragen erwünscht !

Titel			
Panzer General 3D	d	8	74.-
Pax Imperia 2 (Win 95) *	d	2	69.-
Pazifik Admiral	d	2	69.-
Perry Rhodan - Operation..*	d	2	74.-
Phantasmagoria 2	d	3	69.-
Piraten *	d	8	89.-
POD (Win 95) (3 D fx)	d	1	69.-
Postal	e/d	1	74.-
Pro Pinball - Timeshock (W95)	d	2	69.-
Rayman´s World	d	1	49.-
Rebel Moon Rising *	e/d	8	69.-
Red Baron 2 *	e/d	2	69.-
Resident Evil (Win 95) 3D fx	d	1	74.-
Riven - The Sequel to Myst	e	3	74.-
Sabre Ace	d	2	79.-
Shadows of the Empire (W95)	e/d	1	74.-
Shrak	e	zus	39.-
SIM City 3000 *	d	2	74.-
Speedboat Attack	e	1	64.-
Star Trek: Starfleet Academy *	d	3	74.-
Starcraft *	d	8	84.-
Sub Culture	d	1	74.-
Swing (Win 95)	d	6	39.-
T.F.X. 3: F22 ADF * (Win 95)	d	2	79.-
Test Drive 4 * (Win 95)	d	2	74.-
Total Annihilation (Win 95)	d	8	79.-
Tomb Raider (3D fx)	d	1	74.-
Tomb Raider 2 * (3D fx)	d	1	79.-
Touring Car Championship	e/d	2	84.-
Turok (Win 95) * (3D fx)	d	1	84.-
Vermeer	d	2	59.-
Virtual Pool 2 *	e/d	2	69.-
Warhammer 2 - Dark Omen (W95)	d	8	69.-
Warlords 3	d	8	74.-
Wing Commander 5 * (Win 95)	d	2	77.-
World Wide Soccer (Win 95)	d	4	79.-
Worms 2	d	8	74.-
X-COM: Apocalypse	d	1	74.-
X-Wing vs. Tie-Fighter (3D fx)	d	1	89.-
X-Wing vs. Tie-Fighter Level	zus	1	45.-
Zork Grand Inquisitor	e	3	89.-
Zombieville *	e/d	1	66.-

Angebote

Titel			
Aces of the Deep	d	2	24.-
Alien Trilogy	e/d	1	35.-
Battle Isle 3	d	8	39.-
Creatures	d	6	39.-
Descent 2 (3D fx)	d	1	25.-
Die Fugger 2	d	8	25.-
Dragon Lore 2	d	3	39.-
Fallen Haven (W95)	d	8	29.-
F22 Lightning 2 *	d	2	29.-
Fantasy General	d	8	26.-
Flying Corps (3D fx)	d	2	44.-
Gabriel Knight 2	d	3	35.-
Grand Prix Manager 2	d	2	35.-
Hexen	e	1	39.-
Holiday Island	d	2	49.-
Holiday Island Szenario	d	zus	25.-
Leisure Suit Larry 7	d	3	39.-
M.A.X.	d	2	35.-
Master of Orion 2	d	2	55.-
MDK (3D fx)	d	1	35.-
Mega Race 2	d	1	26.-
Monty Python´s Ritter	d	2	25.-
Myst	d	3	49.-
Panzer General 2	e/d	8	26.-
Pirates Gold	d	3	25.-
Police Quest 5 S.W.A.T.	e/d	3	35.-
Pro Pinball - The Web (Win 95)	d	2	25.-
Rallye Racing 97	d	4	49.-
Rallye Racing 97 xTra Strecken	d	2	39.-
Rebel Assault 2	d	1	35.-
Riddle of Master Lu	d	3	24.-
Road Rash (Win 95)	d	2	29.-
Schleichfahrt	d	2	35.-
Shattered Steel	e/d	1	15.-
Sherlock Holmes 2	d	3	29.-
Silent Hunter	d	2	49.-
Silent Hunter Mission CD 2	d	zus	25.-
Simon the Sorcerer 1 & 2	d	3	25.-
Star General	d	8	29.-
Steel Panthers 2	d	8	29.-
The Dig	d	3	35.-
T.F.X. Super EF 2000 (Win 95)	d	2	29.-
Time Commando	d	1	29.-
Virtual Snooker	e/d	2	25.-
Warcraft 2	d	8	29.-
Wing Commander 3	d	2	33.-
Worms inkl. Missions	d	8	29.-
Z	d	8	29.-
Zork Nemesis	d	3	29.-

CD-Bundles

Titel			
CROSS Sonder Bundle (Pirates Gold, F1 GP1, F15 Strike Eagle, Shattered Steel)	d	7	39.-
Die Siedler 2 Gold Edition (Die Siedler 2, Original Mission CD + 100 Welten)	d	7	79.-
Gold Games 1 (DSA 1-2, Larry 6, Anstoss, Planer, Battle Isle + 36 Spiele)	d	2	19.-
Gold Games 2 (Z, Baphomets Fluch, Hind, Bleifuß, Apache Longbow, + 21 Spiele)	d	7	39.-
Forgotten Realms Archieve (Eye of the Beholder 1+2+3, Dungeon Hack, Pools of Darkness)	e/d	7	55.-
Lucas Art Top 10 Adventures (Maniac Mansion 1+2, Indiana Jones 3+4, Loom und 5 weitere)	d	3	55.-
Lords of the Realm Bundle (Lords of the Realm 1 und 2, Lords of the Real Mission Pack)	d	8	79.-
Mega Pack 8 (Master of Orion 2, Im1A2, SS2000, Mech 2, Deadly Games, Zork u.a.)	d	7	79.-
Mega Games (Wing Commander 4, Privateer 2, Crusader - No Regret)	d	7	79.-

Hardware

Leistung pur !

Artikel	Preis
Diamond Monster 3Dfx 4MB Retail	399.-
Maxi Gamer 3D fx 4MB bulk	319.-
Matrox Mystique 220 MHz 4 MB RAM	289.-
Soundblaster 16 Win 97 PNP	99.-
Thrustmaster GP1 Lenkrad	129.-
Microsoft Sidewinder Force Feedback	299.-

CROSS...alles für Ihr Spiel !

Unsere Spiele des Monats:

Blade Runner *
Westwood präsentiert das 3D-Adventure des Jahres!
Werden Sie ab 17.11. eins mit McCoy
Komplett deutsch nur **89.-**

Tomb Raider 2 *
F1 Racing
Komplett deutsch Lenkrad GP1 139.- nur **79.-**

Top - Spiele auf CD ROM

Strategie total (1/2) !

Age of Empire	d	89.-
Armored Fist 2	d	79.-
Dark Reign	d	84.-
Demonworld	d	75.-

G-Police
Anleitung deutsch
Wir führen auch die engl. Version! ..mit 3Dfx-Unterstützung!
Top-Spiele Top-Preise! nur **89.-**

Strategie total (2/2) !

Gettysburg *	d	77.-
Incubation	d	69.-
Sub Culture *	d	74.-
Total Annihilation	d	79.-

...ebenfalls kaufen total !

Worms 2	d	74.-
F1 Manager Prof.	d	69.-
Nuclear Strike *	d	69.-
I. Rally Champ.	d	74.-

Abenteuer / RPG total (1/2) !

Dark Earth	d	79.-
Dreams to Reality	d	77.-
Fall Out	e	84.-
Floyd	d	74.-

Sport total

FIFA 98 *	d	79.-
NBA Live 98 *	d	77.-
NHL Hockey 98	d	77.-
NHL Breakaway *	d	74.-

Abenteuer / RPG total (2/2) !

Lands of Lore 2	d	75.-
Max Montezuma	d	74.-
Monkey Island 3 *	d	84.-
Starfleet Academy *	d	74.-

Gold Games 2
Z, Tilt, Kings Quest 7, Hind, DSA 3, Bleifuß, Das Gewehr, Toonstruck, Orionburger, Indy Car 2, Air Power, Deadly Games, War Wind,
Komplett deutsch 22 CD's nur **39.-**

Schlachten total (1/2) !

Chasm	e/d	66.-
Jedi Knight	e/d	89.-
Half-Life *	e/d	84.-
Hexen 2	e	74.-

Zusatzlevel total !

C & C 2 Vergeltung	d	29.-
Deeper Dungeons	d	39.-
SHRAK / Melace *	e	39.-
F1 GP2 Strecken	d	39.-

Schlachten total (2/2) !

Mageslayer	e	84.-
Postal	e	69.-
Resident Evil	d	74.-
Turok *	d	79.-

Fliegen total !

AH-64 Longbow 2	d	77.-
I-War *	d	74.-
Red Baron 2 *	e/d	69.-
Wing Comm. 5	d	77.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert !



Ein Reiter trifft auf zwei schwer bewaffnete Krieger und deren Begleitung. Die vier unterhalten sich und schließen einen Handel ab.

mer schwingt und Eisenerz zu Waffen und Rüstungen verarbeitet, wird in dieser Fertigkeit bald brillieren. Stellt man sich danach jedoch einige Wochen, obwohl man online ist, nicht mehr vor den Amboß, schwindet das erworbene Können wieder. Somit ist es nahezu unmöglich, ein Meister in allen Bereichen zu werden.

Reale Personen

Der besondere Reiz eines Online-Rollenspiels entsteht natürlich durch die Mitspieler. Allerdings hat Origin auch großen Wert auf eine ausgefeilte KI gelegt. Das gilt für die Bewohner der Städte genauso wie für Monster. Jedes computergesteuerte Wesen hat ein bestimmtes Ziel. Es will Gold, Nahrung, seinem Beruf nachgehen oder, im Fall der Stadtwachen, für Recht und Ordnung sorgen. Trotzdem ist sehr schnell erkenntlich, ob es sich bei der Person gegenüber um einen Menschen oder nur einen NPC (Non-Player-Charakter) handelt. Untereinander bieten sich Spielern fast alle Möglichkeiten des realen Lebens. Allerdings dürfte es ziemlich schwierig sein, die gleiche Person später wiederzufinden, es sei denn, man verabredet sich. Kommunikation funktioniert über die simple Texteingabe. Alle in der näheren Umgebung „hören" das Gespräch. Eine Mitteilung über weitere Entfernungen funktioniert nur mittels Briefen und eines Boten. Natürlich können Nachrichten hinterlassen werden, falls ein Termin mal platzen sollte.

KOMMENTAR

» Ultima Online ist sicherlich das bekannteste Online-Rollenspiel. Sogenannte MUDs (Mulit-User-Dungeons) gibt es schon seit etlichen Jahren. Durch seinen enormen Reichtum an Features, die detaillierte Weltdarstellung und die fast unbegrenzten Möglichkeiten ist Ultima Online realistischer als alle bisherigen Onlinespiele. Damit wird Ultima Online zur ersten umfassenden und komplexen Online-Welt, die schier keine Grenzen kennt. Sie sind nicht zwangsläufig der strahlende Held oder der finstere Bösewicht, sondern je nach Wunsch und Weltanschauung Händler, Holzfäller, Schmied, Bergarbeiter, Jäger, Bettler... Sie sollten sich gut überlegen, ob Sie das auch wollen. Wenn Sie aber der Meinung sind, je größer und realistischer, desto besser, ist Ultima Online eventuell das richtige Spiel für Sie. Selbst im Vergleich zu den letzten Teilen der Ultima-Serie ist Ultima Online sehr viel größer, komplexer und wirklichkeitsnäher. Ultima Online hat aber noch mit einigen Anfangsschwierigkeiten zu kämpfen, die bei der Größe des Projekts normal sind und vermutlich von Origin in relativ kurzer Zeit behoben werden. Sehen Sie selbst auf die Ultima Online-Homepage oder die Internetseiten einiger aktiver Spieler (Links liegen auf der Ultima Online Homepage (http://www.owo.com), und entscheiden Sie selbst, ob Sie mit den noch vorhandenen Bugs leben bzw. spielen können. Diese Spielfehler wurden bei der Wertung nicht berücksichtigt. «

DIE UNBEKANNTE INTERNET

Bei sämtlichen Onlinespielen darf die Verbindungsqualität zum Server nicht außer acht gelassen werden. Mit einer guten „Connection" steht und fällt der Spaß, den so ein Spiel machen kann. Origin hat Ultima Online zwar so programmiert, daß die einzelnen Charaktere sich auch verteidigen, wenn der Spieler selbst nicht den Befehl gibt bzw. gar nicht mehr „online" ist. Trotzdem haben alle Spieler mit einer schnellen Verbindung natürlich riesige Vorteile. Sie können sich schneller bewegen und agieren. Im Extremfall heißt das: Wenn Ihre Verbindung zu den Ultima Online-Servern nicht gut sein sollte – das läßt sich schon im Vorfeld mit dem Programm „Trace Route" feststellen –, könnte Ultima Online für Sie unspielbar oder zumindest so langsam werden, daß es keinen Spaß mehr macht. Dieser Test bewertet nicht die Verbindungsqualität, d.h. wir gingen von dem utopischen Fall aus, die Übertragungszeit wäre gleich null.

Aussichten

Wie schon die vorherigen Teile der Ultima-Serie wird auch Ultima Online aus der Vogelperspektive gespielt. Im Zentrum befindet sich der eigene Charakter, die Umgebung scrollt bei Bewegungen mit. Bei einer Auflösung von 640x480 ist der Bildschirmrand dabei nur ca. 20m vom eigenen Charakter entfernt, was die Sichtweite natürlich einschränkt. Gerade Bogenschützen und Zauberer dürften damit ein Problem haben. Gleichzeitig macht diese Perspektive es natürlich unmöglich, sich unbemerkt von hinten an einen Mitspieler anzuschleichen. Abgesehen von diesen Eigenheiten der Darstellung ist die Grafik – selbst an Offline-Spielen gemessen – gut gelungen. Zusammen mit den sehr passenden Soundeffekten wird eine dichte Atmosphäre erreicht, die es selbst phantasielosen Spielern erlaubt, ganz in Brittannia einzutauchen.


Alexander Geltenpoth



Der Thronsaal von Lord British ist nicht gerade bescheiden.



Ein mutiger Krieger kämpft sich mitten ins Lager der Orks vor.



In Ultima Online kann man Tiere wie diese Wildkatze abrichten.

Mindestens:	Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, 14.4 Modem, Win95
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, 8xSpeed-CD-ROM, 28.8 Modem
Technik:	SVGA, SB
Multiplayer:	Keine Offline-Option
Handbuch:	deutsch
Sprache:	englisch
CD/HD:	650 MB/550 MB
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Origin/EA
Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	75%
Sound:	74%
Genre:	Online-Rollenspiel

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

85% Einzelspiel

\- Multiplayer

» Realistische Umsetzung einer riesigen Fantasy-Welt «

Zork Großinquisitor • Grafik-Adventure

ABSURDES THEATER

Zaubern verboten! Wer sich über diese Anordnung des Großinquisitors hinwegsetzt, hat mit seiner sofortigen Totemisierung zu rechnen! Falls Sie dieses Risiko jedoch nicht scheuen, sollten Sie mit uns ins Great Underground Empire hinabsteigen und einen Blick auf das neueste Sequel der legendären Zork-Reihe werfen.





Das Herz einer Burg auf zwei Beinen enthält den Zauberspruch, mit dem man sich unter anderem den Weg zum legendären Weißen Haus bahnt.



Schiebt man die Karte in den Teleporter, kann man sich in Sekundenschnelle von einer Location zur anderen beamen lassen.



Schließt man alle vier Tore der Schleuse, tritt der Stausee über die Ufer und überschwemmt unter anderem die Universität.

Machen Sie sich in Zork auf einen unfreundlichen Empfang gefaßt – niemand in der Hafenstadt Port Foozle wird Sie willkommen heißen. Wo Sie auch hinkommen, man knallt Ihnen die Tür vor der Nase zu. Die Feindseligkeit, die Ihnen überall entgegenschlägt, macht Sie neugierig, und schon bald finden Sie des Rätsels Lösung: Die Menschen sind mißtrauisch geworden, seit Großinquisitor Yannick sich als Big Brother aufspielt und das Land mit eiserner Hand regiert. Magie, von allen Zork-Bürgern hochgeschätzt, hat keinen Platz in Yannicks technokratischer Welt. Als Außenstehender sind Sie unvoreingenommen genug, um den Kampf mit Yannick aufzunehmen – Sie allein können den Tyrannen stürzen, indem Sie drei verschollene Artefakte wieder herbeischaffen. Allein? Nicht ganz. Ein plappernder Dungeon Master, der in Ihrer Laterne haust, begleitet Sie auf Ihren Reisen. Später gesellen sich in Form eines Brogmoiden, eines Greifs und eines Flatheads noch weitere dienstbare Geister hinzu, die Ihnen bei Ausflügen in andere Zeitepochen behilflich sind.



Der Fährmann Charon befördert Sie erst nach Bezahlung einer Gebühr von zwei Zorkmids in den Hades.

Aus Nemesis gelernt

Im Gegensatz zum eher düsteren Zork Nemesis wartet der Großinquisitor mit einer riesigen Portion Humor der schrägsten Art auf: Ob es nun die sarkastischen Sprüche sind, mit denen der Dungeon Master Ihre Aktionen kommentiert, oder eine Kletter-



Nur wenn man den totemisierten Greif, den Brogmoid und den Flathead findet, kann man durch die Dimensionstore in andere Zeiten reisen.

MULTIPLAYER

Reichlich ungewöhnlich für ein Adventure: Zork Großinquisitor verfügt über ein Multiplayer-Feature und läßt sich über Modem, serielle Kabelverbindung, IPX-Netzwerk und Internet spielen. Einen Deathmatch-Modus wird es allerdings nicht geben – vermutlich übernimmt stattdessen ein Spieler die Führung, und ein anderer steht ihm sozusagen als „Beifahrer" zur Seite. Leider war die Mehrspieler-Option zum Zeitpunkt des Tests noch nicht so weit fertiggestellt, daß man sich ein umfassendes Bild von den Möglichkeiten hätte machen können. Aus Gründen der Fairneß verzichteten wir daher vorerst auf eine Multiplayer-Wertung.

pflanze, die sich als Türwächter mit einer Vorliebe für Zigarren und Alkoholisches entpuppt – Sie werden sich auf jeden Fall köstlich amüsieren. Gelegentlich kriegen auch andere Spiele ihr Fett weg: Jagen Sie beispielsweise einen neuen Zauberspruch durch den „Spell-Checker", informiert Sie eine Frauenstimme ganz im C&C-Stil über die einzelnen Arbeitsschritte.

Wie Nemesis basiert auch Großinquisitor auf der Z-Vision-Grafik-Engine, die das Erforschen der Locations im 360 Grad-Rundumblick gestattet. Anders als im Vorgänger sind diesmal allerdings keine vertikalen Bewegungen mehr möglich, um die User nicht zu überflüssigen Pixelsuchereien zu verleiten. Bei der Umsetzung der Spielcharaktere wählte man für Zork Großinquisitor zwei verschiedene Methoden: Teilweise recht bekannte Schauspieler verkörpern in Videosequenzen die menschlichen Wesen, während Phantasiegestalten wie der Brogmoid oder der Greif zuerst in Ton modelliert, dann computeranimiert und gerendert wurden.

Diejenigen, die in Nemesis ein traditionelles Inventory schmerzlich vermißten, werden im neuen Sequel auf besonders komfortable Weise entschädigt: Zork Großinquisitor bietet einen eigenständigen Screen, auf dem Gegenstände abgelegt, untersucht und miteinander kombiniert werden können. Dort finden Sie auch ein Zauberbuch, das automatisch alle Sprüche aufzeichnet, die Sie im Lauf des Spiels auf Schriftrollen finden oder im Labor selber zusammenschustern. Um den schnellen Zugriff zu erleichtern, implementierten die Designer am oberen Bildschirmrand zusätzlich zwei ausrollbare Menüleisten für „normale" Items und Zaubersprüche.



Nachdem Sie im Labor in mehreren Arbeitsgängen einen Zauberspruch erstellt haben, müssen Sie ihn noch im Spellchecker auf seine Funktionstüchtigkeit überprüfen lassen.



Ein eigener Inventar-Screen dient der Verwaltung von Gegenständen, Totems und Zaubersprüchen.

Abgefahrenes Puzzledesign

Die Rätsel, die Ihnen bis zur Entmachtung des Großinquisitors in den Weg gelegt werden, zeichnen sich durch große Vielfalt aus und erfordern oft das Herumexperimentieren mit den Wirkungen der verschiedenen Zauber. Obwohl dabei keineswegs die Logik das oberste Prinzip ist, gibt es eigentlich nirgends Unklarheiten in der Aufgabenstellung – der Spieler weiß immer, wo's lang geht, und Sackgassen hat er ebenfalls kaum zu befürchten. Dies gewährleistet einen sehr flüssigen, frustrationsarmen Spielablauf und macht Zork Großinquisitor zu einem überaus einsteigerfreundlichen Programm.

Herbert Aichinger



VERGLEICH

Unter den Grafik-Adventures fällt Zork Großinquisitor eindeutig aus dem Rahmen. Zwar setzen auch Myst und Harvest of Souls auf surrealistische Elemente, „glänzen" aber vor allem durch mangelnde Dynamik und völlige Humorlosigkeit. Zork Nemesis lehnt sich grafisch durchaus an das Vorbild Myst an, bietet aber dank Z-Vision und einer interessanten Story mehr als eine ästhetische „Diashow". Zork Großinquisitor wiederum greift technische Elemente aus Nemesis in verfeinerter Form wieder auf und bietet von allen Programmen die unterhaltsamsten Rätsel sowie jede Menge witzige Ideen.

Spiel	Wertung
Zork Großinquisitor	83%
Zork Nemesis	80% (abgewertet)
Myst	68%
Harvest of Souls	60%



Nachdem man sich des Schwertgeistes entledigt hat, bedarf es noch eines Tricks, um das Zauberlabor betreten zu können.

KOMMENTAR

» Eigentlich erwartete ich vom Großinquisitor nicht viel mehr als eine technisch aufgebohrte Fortsetzung von Nemesis. Doch schon nach wenigen Spielminuten wurde klar, daß mir der neueste Teil der Zork-Reihe um Welten mehr Spaß machen würde als der Vorgänger. Das Programm sprüht nur so vor witzigen Einfällen, und die humoristischen Gehirnspagate der Designer können es oft fast mit den Sketchen der Monty Python-Truppe aufnehmen. Trotz aller mentalen Verrenkungen bleiben die Puzzles durchweg fair, motivierend und nachvollziehbar. Fazit: Zork Großinquisitor ist optisch eine Pracht, spielerisch äußerst kurzweilig und – die Eltern wird's freuen – fast völlig gewaltfrei. «

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 166, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, DirectX		
Multiplayer:	Modem, seriell, IPX-Netzwerk, Internet		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	1.200 MB/30 MB	Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Activision	Veröffentlichung:	November 1997
Grafik: 85%	Sound: 87%	Genre:	Grafik-Adventure

83% Einzelspiel

- Multiplayer

Spielanteile: Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Surrealer Angriff auf die Lachmuskeln «

MEISTE

PC ACTION - 89%





PC JOKER - 87%





PC GAMES - 88%





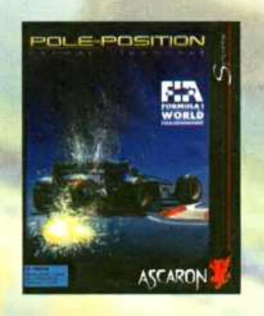
WEITERHIN ERHÄLTLICH:









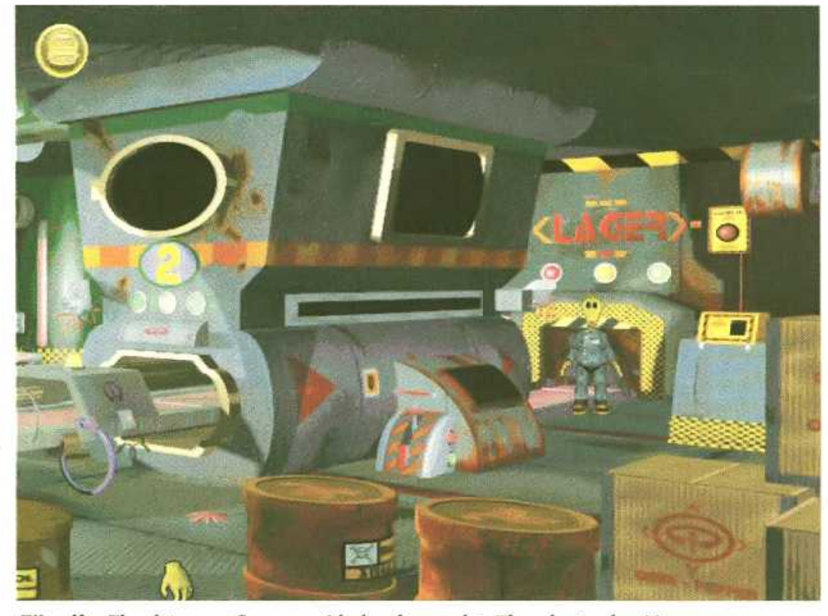




Floyd • Adventure

GUTER ORBIT

Übermut tut selten gut, behauptet ein alt(klug)es Sprichwort, und diese Weisheit gilt nicht nur für uns Erdenbürger, sondern auch für alle anderen Wesen, die sich im Universum herumtreiben. Floyd, ein kleiner Außerirdischer, der seine künstlerische Ader bei der Gestaltung von Kornkreisen auslebt, bekommt dies unvermittelt zu spüren, als er sich mit seinem Raumschiff ein paar schwungvolle Extravaganzen erlaubt und dabei einen Satelliten seines Arbeitgebers rammt...



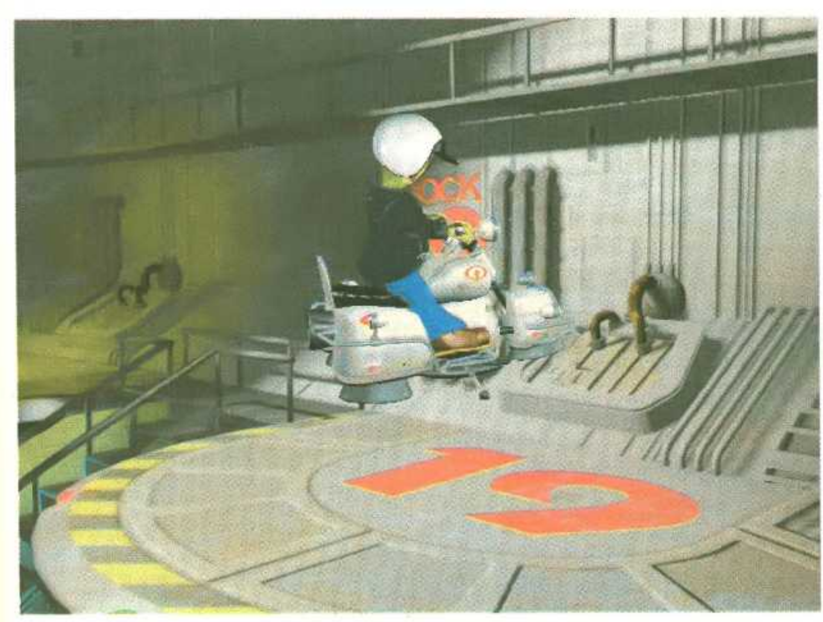
Für die Flucht von Cygnus Alpha braucht Floyd starke Nerven.

Eigentlich sollte man nicht glauben, daß Floyds Mißgeschick gravierende Folgen haben würde, denn auf seinem Heimatplaneten sind alle Bewohner glücklich und zufrieden. Harte Worte bilden eher die Ausnahme – so scheint es zumindest. Hinter dem allumspannenden Friede-Freude-Eierkuchen-Gefühl steckt jedoch der große Herrscher Omnibrain, ein formloser, umherwabbelnder Glibberhaufen, der seine „Schäfchen" mit eiserner Hand regiert und mit Hilfe von zwangsweise verordneten Glückspillen bei Laune hält. Omnibrains Untertanen tun gut daran, diese „Medizin" regelmäßig zu schlucken und sich in der Öffentlichkeit niemals anders als mit einem breiten Lächeln im Gesicht blicken zu lassen. Demjenigen, der es wagt, seine schlechte Laune vor allen Mitbürgern zur Schau zu tragen, droht nämlich ein unfreiwilliger Aufenthalt auf dem Gefängnisplaneten Cygnus Alpha zwecks Persönlichkeits-Umstrukturierung. Auch Floyd landet in diesem Alien-Alcatraz und lernt dort die resolute Dolores kennen, die ihm nicht nur bei der Flucht behilflich ist, sondern auch eine wichtige Rolle in der geheimen Widerstandsbewegung gegen Omnibrain spielt. Eher wider Willen läßt sich der schüchterne Floyd von ihr als Rebell anwerben und kämpft von nun an für den Untergang des Omnibrain-Regimes.



Schöne neue Welt

Veteranen, die schon die beiden Simon the Sorcerer-Adventures gespielt haben, werden in Floyd sofort den typischen, respektlosen Humor des Designers Simon Woodroffe wiedererkennen – das von ihm so geliebte Stilmittel der Parodie findet auch diesmal wieder reichlich Anwendung, wird aber nun wesentlich subtiler eingesetzt. Nicht mehr der sarkastische Rundumschlag auf alle erdenklichen Kultphänomene aus Film, Funk und Fernsehen steht im Mittelpunkt, sondern ein Gesamtkonzept, das eigene Ideen mit Elementen aus der zeitgenössischen utopischen Literatur zu einer hintergründigeren, aber dennoch überaus unterhaltsamen Mischung verbindet. So kann die „glückliche" Gesellschaft Omnibrains mit ihren Gute-Laune-Pillen ihre Wurzeln in Aldous Huxleys Roman Brave New World kaum verleugnen, und eine Szene, in der Floyd von zwei



Eine der zigtausend Verordnungen Omnibrains besagt: Niemals ohne Helm und Lederjacke das Weltraum-Bike besteigen!

Darth Vader-Verschnitten gefoltert wird, zitiert fast wörtlich Orwells 1984.

Armband-Orakel

Spielerisch präsentiert sich Floyd als klassisches Point & Click-Adventure, in dem Sie mit einem sensitiven Mauscursor den Bildschirm nach mehr oder weniger versteckten Hotspots absuchen. Mit der rechten Maustaste führen Sie dann gegebenenfalls Aktionen wie Nehmen, Betrachten, Benutzen oder Kombinieren aus oder verstauen ein aufgespürtes Item zunächst einmal in Ihrem Inventory. Letzteres trägt Floyd kurioserweise an seinem Handgelenk mit sich herum – es ist nämlich Bestandteil des sogenannten Orakels, eines Universalgeräts zur Verwaltung von Daten und Gegenständen aller Art. Dort haben Sie auch die Möglichkeit, Ihre Spielstände zu speichern oder auf die Omnibrain-Datenbank mit ihren nützlichen Informationen zuzugreifen.

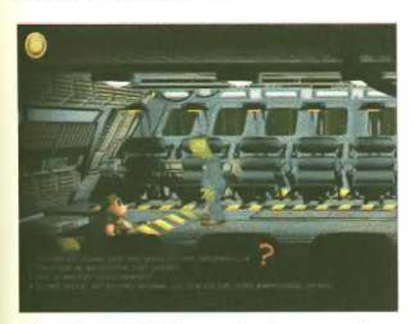
So genial die Lösung mit dem Orakel zunächst auch scheinen mag, erweist sie sich spielerisch immer wieder als Hemmschuh: Über ein kleines Icon in der linken oberen Ecke des Screens haben Sie zwar fast jederzeit Zugriff auf das Orakel (außer wenn Sie gerade den schießwütigen Roboter SAM steuern), aber nach einer Weile wird es ziemlich lästig, wenn man für jedes Item, das man aus dem Inventory braucht, einen Extra-Bildschirm aufrufen muß. Ähnliches gilt für die Mehrfachbelegung der rechten Maustaste, die oft unverhältnismäßig viele Klicks erforderlich macht, wenn man beispielsweise zwei Gegenstände miteinander kombinieren will.



Ein falscher Schritt, und die Alarmanlage macht einen ohrenbetäubenden Lärm.

Gehirnwäsche

Ganz im Gegensatz zum aktuellen Trend legt Floyd wie in traditionellen Grafik-Adventures das Hauptgewicht auf abwechslungsreiche und teilweise knackig schwere Puzzles, die dem logischen Denkvermögen des Spielers manchmal recht ungewohnte Verrenkungen abverlangen. Eine vergleichsweise einfache Übung ist da noch, Floyd die richtige



Floyd und Dolores haben soeben eine abenteuerliche Flucht im Transporterschiff hinter sich.

GEHIRNAKROBATIK

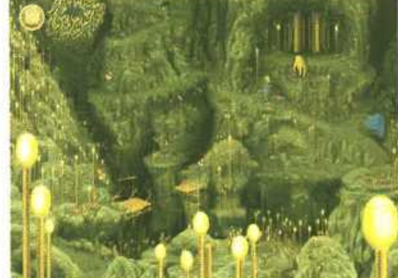
Im folgenden sehen Sie, auf welch naheliegende Weise man einen Eingeborenenstamm zum Reparieren einer zerstörten Brücke animieren kann.



Irgendwie müssen Floyd und SAM über diese Brücke, aber ohne fremde Hilfe geht es nicht.



Schicken Sie SAM auf den Berg. Schießwütig wie er ist, wird er den Vogel vom Himmel holen.



Wechseln Sie wieder zu Floyd – er geht nach draußen und findet den Vogel am Wegesrand.



Floyd legt die begehrte Schnepfe auf einen Stein neben der Brücke.



Um den Vogel als Opfer für ihren Gott holen zu können, reparieren die Eingeborenen die Brücke.



Reisen, die Floyd zwischen den einzelnen Planeten unternimmt, werden mit einer Zwischensequenz aus der Ich-Perspektive illustriert.



Abtransport der „Verräter" zur Persönlichkeits-Umstrukturierung nach Cygnus Alpha.



Im Treppenhaus des Gefängnisses patrouillieren Wachroboter, die Floyd überlisten muß.

Kleidung für sein Space-Bike zu beschaffen: Man nehme eine kleine Puppe, vergrößere sie in einem defekten Teleporter und schnappe sich ihre Lederjacke. Anschließend holt man den Sturzhelm aus dem Schrank hervor, und schon kann's losgehen. Tückischer wird es, wenn man mit mehreren Spielfiguren abwechselnd agieren muß, um ein Problem zu lösen, denn oft sind die Gedankengänge des Designers nur schwer nachzuvollziehen. Manche Rätsel erfordern höchste Konzentration – durchquert man beispielsweise einen Raum mit einem verwirrend bunten Alarmanlagen-Mechanismus am Boden und tritt einmal aus Versehen daneben, könnte man schon vor lauter Wut über die eigene Unvorsichtigkeit in die Tastatur beißen. Zur regelrechten Gehirnwäsche artet Floyds Flucht von Cygnus Alpha aus, die wohl kaum jemand beim ersten Versuch bewältigt – leistet man sich hier einen Patzer, schrillen sofort die Sirenen los, und die Hypnose-Bildschirme blinken, was das Zeug hält. Unwillkürlich zieht man dabei selber den Kopf ein, fühlt sich ertappt und kann Floyds Nöte am eigenen Leib nachvollziehen!

Solide Arbeit, Bürger!

Sieht man von dem kleinen Gameplay-Schnitzer mit dem Orakel-Interface ab, kann Floyd technisch fast auf ganzer Linie überzeugen. Die feinen SVGA-Grafiken der vielen Locations entpuppen sich als richtiggehende Suchbilder: Überall verstecken sich witzige Anspielungen, bei denen die Adventuresoft-Designer auch vor Selbstironie nicht zurückschreckten (in einer heruntergekommenen Seitenstraße klebt beispielsweise ein ziemlich übel zugerichtetes Simon the Sorcerer-Poster an der Hauswand). Sämtliche Spielfiguren wurden gerendert und sehr flüssig animiert – auch hier lohnt sich das genaue Hinschauen, denn die einzelnen Charaktere verfügen durchaus über ihre eigene „Körpersprache" mit ganz typischen Gesten. Bis auf ein paar wenige Aussetzer in hindernisreichem Terrain reagieren die Protagonisten zudem im allgemeinen prompt und präzise auf die Maussteuerung.
Absolutes technisches Highlight von Floyd ist jedoch die sorgfältige deutsche Lokalisierung, die gemeinsam von Bomico und Sunflowers auf die Beine gestellt wurde. Im Gegensatz zur englischen Originalfassung, bei der immer wieder die unglückliche Wahl der Synchronsprecher bemängelt wurde, passen die deutschen Stimmen perfekt zu den Charakteren – man merkt Tobias „Floyd" Meister (deutsche Synchronstimme von Brad Pitt) und Regina „Dolores" Lemnitz (Whoopi Goldberg) tatsächlich bei jedem Satz den Spaß an, den sie offensichtlich bei der Arbeit hatten.

Herbert Aichinger



VERGLEICH

Die Verwandtschaft mit seinem Vorgänger Simon the Sorcerer kann Floyd nicht verleugnen – allerdings ist die Story um einiges „reifer", und in technischer Hinsicht hat man bei Adventuresoft in den vergangenen Jahren ebenfalls kräftig zugelegt. Ähnlich abgefahren wie Floyd präsentierte sich vor knapp einem Jahr Orion Burger; den Ausschlag für die geringfügig bessere Wertung gibt hier die beispielhafte Lokalisierung. Auch Koala Lumpur gehört zweifellos zu den gelungeneren Adventures, dürfte aber aufgrund seiner Thematik nicht unbedingt auf den breiten deutschen Markt zugeschnitten sein.

Spiel	Wertung
Floyd	83%
Orion Burger	82% (abgewertet)
Sim. the Sorcerer 2	75% (abg.)
Koala Lumpur	72%

KOMMENTAR



» Lachanfälle, Wut, Mitleid, Panik, Erleichterung, Niedergeschlagenheit, Zuneigung, Haß, Triumph – wer Floyd spielt, durchlebt ein Wechselbad der Gefühle, das seinesgleichen sucht! In einem Moment schmunzelt man über die vielen kleinen versteckten Seitenhiebe in der Story, im nächsten Augenblick verflucht man das aberwitzige Puzzle-Design, bei dem man sich manchmal fragt, ob Simon Woodroffe den Spieler einer ähnlichen „Gehirnwäsche" unterziehen will, wie sie an den Gefangenen auf Cygnus Alpha vorgenommen wird – eigentlich ein spaßiger Gedanke. Mit einem Wort: Floyd bietet eine hervorragende Hintergrundgeschichte, die zwar weniger Kalauer aufweist als die beiden Simon-Adventures, aber durch die geschickten Anleihen bei Orwell und Huxley enorm an Tiefgang gewinnt. Stellenweise ist Floyd höllisch schwer, und die „Logik" hinter den Rätseln läßt sich oft nur schwer nachvollziehen – hat man sich jedoch einmal durchgebissen, wird man von Herrn Woodroffes überströmender Phantasie immer wieder reich belohnt. Ein ganz besonderes Lob gebührt Bomico und Sunflowers für die rundum gelungene deutsche Bearbeitung des Programms – selten hat man in einem Computerspiel derart inspirierte und professionelle Synchronsprecher gehört, und die Übersetzung der Ingame-Texte ist ebenfalls über jeden Zweifel erhaben. Wenn Sie also hartnäckig genug sind, die eine oder andere scheinbar unüberwindliche Puzzle-Hürde zu nehmen, ist Floyd für Sie durchaus eine gute Wahl. «

Mindestens:	Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	2.400 MB/30 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Adventuresoft/Bomico	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik:	85%	Sound:	89%
Genre:	Adventure		

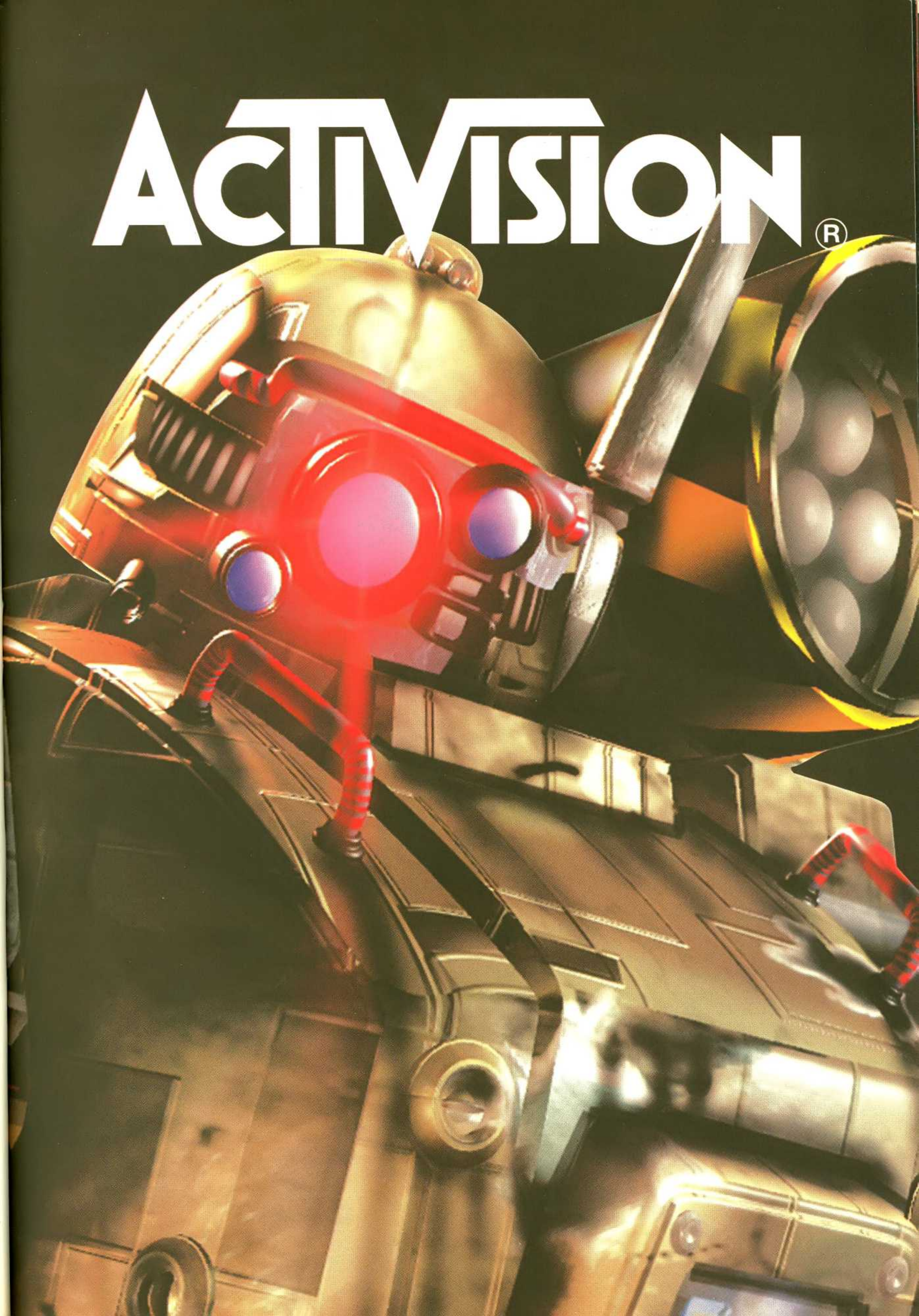
83% Einzelspiel

\- Multiplayer



» Neben Twinsen der sympathischste PC-Antiheld «

Manche Floyd-Grafiken sind die reinsten Suchbilder: Auch nach mehrmaligem Betrachten entdeckt man immer wieder Interessantes.


ACTIVISION®

The Space Bar • Adventure

ALIEN-COCKTAIL

Steve Meretzky dürfte Spieler-Veteranen aus alten Infocom-Zeiten noch bestens in Erinnerung sein. Nun hat er sich mit Star Wars-Charakter-Designer Ron Cobb zusammengetan, um mit The Space Bar eines der ungewöhnlichsten Adventures der letzten paar Monate auf die Beine zu stellen.



Im Intro und den Zwischensequenzen kommt die phantasievolle Arbeit von Ron Cobb besonders gut zur Geltung.

Als Detektiv Alias Node begeben Sie sich auf eine Odyssee durch das All, um auf dem Planeten Armpit VI einen Kriminellen dingfest zu machen. Zeugen für das begangene Verbrechen finden Sie in der Weltraum-Bar Thirsty Tentacle – dort treiben sich die unterschiedlichsten Aliens herum und stehen Ihnen mehr oder weniger bereitwillig Rede und Antwort. Um schließlich doch noch die



Ein Mausklick aufs Gegenüber fördert eine praktische Iconleiste mit sämtlichen Interaktionsmöglichkeiten zutage.



Wahrheit zu ergründen, wenden Sie bei Ihren Verhören ein ungewöhnliches Mittel an: Durch Telepathie versetzen Sie sich in Ihr Gegenüber und erleben die Welt sozusagen aus dessen Perspektive. Diese ungewöhnliche Technik gestattete es dem Spieldesigner, in The Space Bar mehrere Adventures unterzubringen, die miteinander nur in lockerem Zusammenhang stehen. Pro „Abenteuer im Abenteuer" können Sie durchaus mehrere Stunden Spielzeit veranschlagen – selbst abgebrühte Meretzky-Freaks schätzen, daß sich The Space Bar kaum in weniger als 100 Stunden komplett lösen läßt.

Geschwätzig

Sehr schnell hat man sich an die durchdachte Steuerung von The Space Bar gewöhnt: Ein PDA am unteren Bildschirmrand enthält alle wichtigen Grundelemente vom Inventory über ein Message-Pad bis hin zur Spielstandverwaltung. Klicken Sie im eigentlichen Spielbereich eine Person an, kommt eine variierende Iconleiste zum Vorschein, die alle momentan möglichen Interaktionen zur Auswahl stellt. Sämtliche Locations lassen sich im 360 Grad-Rundumblick betrachten, erlauben aber keine völlige Bewegungsfreiheit, sondern nur das Ansteuern vordefinierter Punkte. Weniger gelungen ist die Verteilung der Spieledaten auf den drei CDs – seit den seligen Amiga-„Diskjockey"-Zeiten hat man solche Wechselorgien nicht mehr erlebt. Linderung verschafft hier nur das vollständige Kopieren der zweiten CD (gute 600 MB) auf die Festplatte.

Herbert Aichinger



Der strenge Geruch dieses unangenehmen Gesellen führt bei zu engem Kontakt dazu, daß einem schwarz vor Augen wird.

KOMMENTAR



» In den USA mag es ja durchaus Meretzky-Freaks geben, die auf The Space Bar voll abfahren. Bei uns hingegen dürfte es das Programm ziemlich schwer haben: Zum einen überfährt The Space Bar den Spieler mit der ganzen Wortgewalt der amerikanischen Sprache, und zum anderen wird der doch etwas zusammengeschustert wirkende Plot sicher viele Adventure-Fans abschrecken. Wenn Sie sich nicht zu den Amerikanophilen zählen, sollten Sie The Space Bar vor dem Kauf unbedingt erstmal probespielen. «

Mindestens:	Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95		
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM		
Technik:	SVGA, SB, DirectX		
Multiplayer:	Keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	englisch
CD/HD:	1.900 MB/32 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Segasoft/Bomico	Veröffentlichung:	Oktober 1997

Grafik: 75% Sound: 73% Genre: Adventure

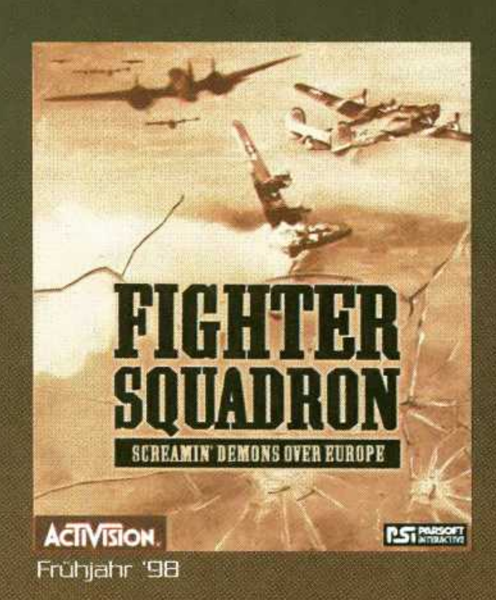
65% Einzelspiel — - Multiplayer



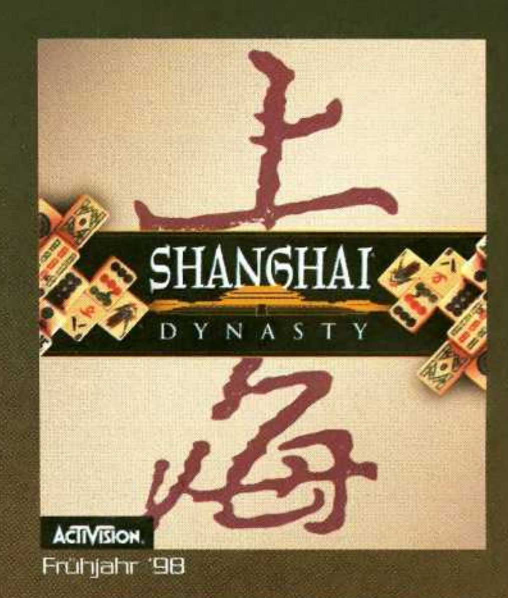
» **Textlastig und überladen – für Meretzky-Fans** «

ACTIVISION®

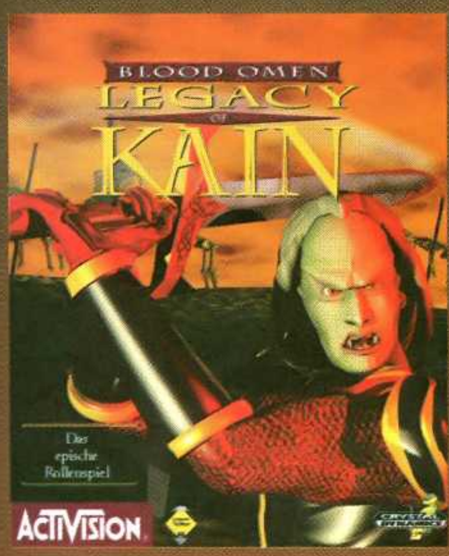


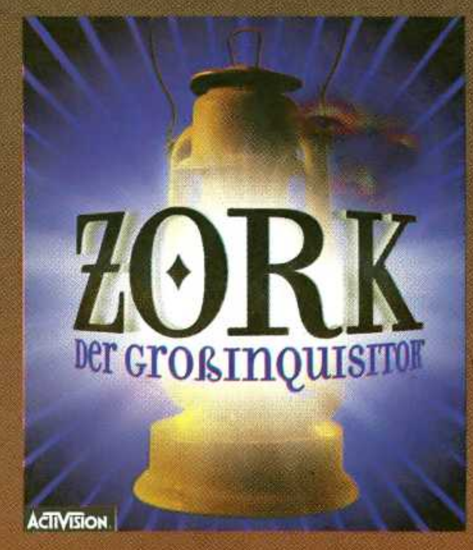


Frühjahr '98



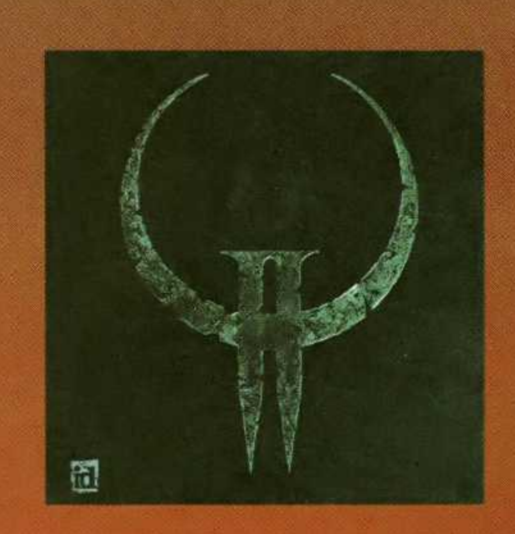
Frühjahr '98













Wir machen Ihnen kein X für ein Q vor - bei uns ist spannende und fesselnde Unterhaltung garantiert!

Drilling Billy

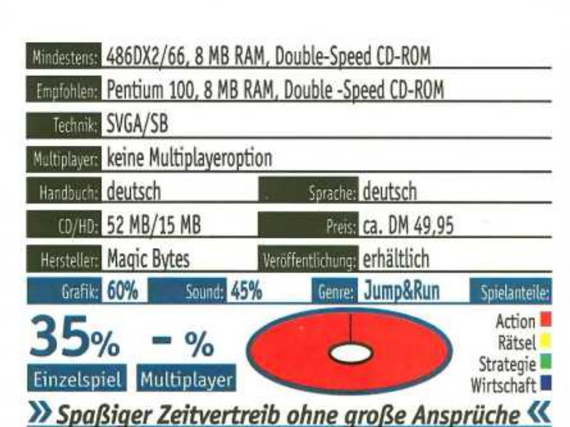
Grauenhafte Monster, rohe Gewalt und massenhaft Blut. Wie ein Spiel ohne diese Elemente aussehen kann, zeigt Drilling Billy.



Der kleine Held im Kampf gegen die hinterlistigen Bananen.

Magic Bytes läßt Ihren Helden Billy in guter alter Jump&Run-Manier über Plattformen in unterschiedlicher Höhe spurten. In 100 Levels erreicht man mit dem gewieften Kerlchen über Leitern eine Ebene nach der anderen. Fiese Bananen, Hämmer oder Kokusnüsse versperren ihm hierbei den Weg und machen einem das Leben schwer. Sobald man herausgefunden hat, nach welcher Systematik die verschiedenen Gegner von Plattform zu Plattform wandern, kann's aber so richtig losgehen. Ausgestattet mit einer Spitzhacke, später auch mit einem Preßlufthammer, muß man den kleinen Billy dazu bringen, Löcher in die einzelnen Ebenen zu schlagen. Verirrt sich beispielsweise eine Banane darin, nix wie hin und mit dem Hammer darauf einschlagen, bis der Gegner seine Goodies freigibt. Werden diese dann eingesammelt, so erhält man Punkte. Drilling Billy dürfte sich wohl aufgrund seiner Friedfertigkeit und der sehr einfachen Steuerung (es genügt, sich fünf Tasten zu merken) gerade an Kinder richten. Man muß aber selbst als action-gewohnter Spieler zugeben, daß sich Drilling Billy gut zur Pausenerheiterung eignet, wenn es auch technisch nicht gerade der Stein der Weisen ist.

Christian Müller



Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 8 MB RAM, Double -Speed CD-ROM		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	52 MB/15 MB	Preis:	ca. DM 49,95
Hersteller:	Magic Bytes	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 60%	Sound: 45%	Genre: Jump&Run	Spielanteile:

35% Einzelspiel – % Multiplayer

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Spaßiger Zeitvertreib ohne große Ansprüche «

Star Warped

Bereits mit ihrer Myst-Parodie Pyst haben die Gaudiburschen von Parroty gezeigt, daß sie ein eigenartiges Verständnis von Humor haben.



Was herauskommt, wenn Sie Luke mit Yoda kreuzen, erfahren Sie im „Gene Slicer".

Da sich die Firma anscheinend auf alles stürzt, was unter Spielern einen klangvollen, sprich umsatzstarken Namen hat, war eigentlich abzusehen, daß früher oder später auch Star Wars in die Klauen dieser Dünnbrettbohrer fallen würde. Star Warped nennt sich die technisch mittelmäßige Möchtegern-Verulkung von Lucas' Krieg der Sterne-Universum, in der Sie außer dem Hintergrundgebabbel zweier dämlicher Spaßvögel ein paar Spielchen auf Shareware-Niveau geboten bekommen. Dreschen Sie beispielsweise in Whack the Ewok halbwegs geschickt auf einen Ewok ein oder schauen Sie sich in der Time Machine an, wie Luke als kleiner Säugling ausgesehen hat. Falls Sie dann immer noch nicht genug haben, können Sie sich noch mit der RanchCam einen Einblick in die Vorgänge auf dem Skywalker-Anwesen verschaffen. Star Warped bietet etwas mehr Abwechslung als Pyst, der Unterhaltungswert des Programms dürfte sich aber bei den meisten Star Wars-Fans nach spätestens einer Stunde erschöpft haben. Selbst der vergleichbar bescheidene Preis von DM 20,- ist für dieses billige Machwerk noch zuviel – legen Sie das Geld lieber in einem Star Wars-Kinobesuch an.

Herbert Aichinger

Mindestens:	486DX2/66, 8 MB RAM, Double-Speed CD-ROM, Win 3.1		
Empfohlen:	Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	keine Multiplayeroption		
Handbuch:	englisch	Sprache:	englisch
CD/HD:	567 MB/7 MB	Preis:	ca. DM 20,-
Hersteller:	Parroty Int.	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 47%	Sound: 45%	Genre: Parodie	Spielanteile:

9% Einzelspiel – % Multiplayer

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

» Überflüssig wie Jabbas Kropf «

F1 Manager Professional

Im Mai '96 rollten die ersten S 2000-Boliden auf die F1-Kurse, zum Saisonschluß schicken Sie die Eutiner erneut zum Manager-Training.



Über die Buttons am Bildschirmrand greifen Sie jederzeit in das Geschehen ein.

Die Programmänderungen erschließen sich erst auf den zweiten Blick, am Outfit des F1-Managers änderte Software 2000 kaum etwas. Bei der Fahrzeugentwicklung erleichtern Automatisierungsfunktionen das Managerleben, zusätzliche Gebäude wie z. B. ein Windkanal dürfen errichtet werden, und endlich können bis zu vier Spieler an einem PC antreten. Eine Netzwerkoption sucht man vergeblich. Warnlampen erinnern an versäumte Einstellungen vor dem Rennstart, während der Rennen sind Animationen hinzugekommen. Trotz Online-Hilfe erfordert der F1 Manager Pro aufgrund der Komplexität längere Einarbeitungszeit, sonst droht schnell Spielfrust. Zum ersten Mal wurde bei einem Formel 1-Manager auf die Lizenz verzichtet (Editor vorhanden). Die mit zahlreichen Untermenüs zu komplizierte Icon-Benutzerführung hemmt den Spielfluß, daß es auch anders geht, haben die Eutiner beim BM97 eindrucksvoll bewiesen. Schade: Bisher wurde kein Update-Angebot für Besitzer des Vorgängers bekanntgegeben.

Christian Bigge

Mindestens:	486DX2/66, 16 MB RAM, Double-Speed CD-ROM		
Empfohlen:	Pentium 100, 32 MB RAM, QuadSpeed CD-ROM, Win95		
Technik:	SVGA/SB		
Multiplayer:	4 Spieler an einem PC		
Handbuch:	deutsch	Sprache:	deutsch
CD/HD:	475 MB/80 MB	Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Software 2000	Veröffentlichung:	erhältlich
Grafik: 72%	Sound: 75%	Genre: WiSim	Spielanteile:

75% Einzelspiel 75% Multiplayer

Action, Rätsel, Strategie, Wirtschaft

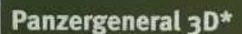
» Komplex, aber empfehlenswert für Freaks «


GRANNY
Die Oma im Schleudertrauma
PC CD-ROM
Die Oma trägt Waffen und sexy Unterwäsche.
Das Delirium ist bei ihr zum Dauerzustand geworden. Sie redet mit Kloschüsseln, Würsten und toten Fliegen –
und tritt nach allem, was sich bewegt. Sie hat´s total mit Kochbüchern. Und beim Wort Kaninchen rastet sie total aus.
Sie war noch nie normal, aber jetzt spinnt sie völlig.
Großmutter, warum bist du so seltsam?
Granny hat Schreckliches erlebt: Ihre Familie wurde in den Weltraum gesogen. Und schlimmer noch: Man hat ihr
das Kochbuch gestohlen. Nach einem Schleudergang in der Waschmaschine macht sich Granny in outer space auf die Jagd...
Das abgefahrenste Spiel seit es Adventures gibt.
· Granny ist ein einzigartiges Adventure voller Witz und Überraschungen.
· Fantastische 3D-Grafik mit verblüffenden Animationen.
· Erkunden Sie 5 unglaubliche Planeten und 12 verrückte Welten in denen nichts so ist, wie es zu sein scheint.
· Lösen Sie die fazinierenden Rätsel jeder Situation.
· Was hat es mit dem Krötentoaster auf sich?
· Wird Mad Rabbitt die Möhrensuppe von Granny überleben?!
· Tonnenweise abgefahrener Rätselspaß auf insgesamt 5 CD-ROM's.
KOMPLETT DEUTSCHE VERSION
TELSTAR Electronic Studios
www.telstar.co.uk
PC CD-ROM
5 CD's
Distributed by
KONAMI
WWW.KONAMI.COM
Granny © 1997 Makh Shevet. All rights reserved. ©1997 Telstar Electronic Studios Ltd. All rights reserved. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.
Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 109 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74
identität



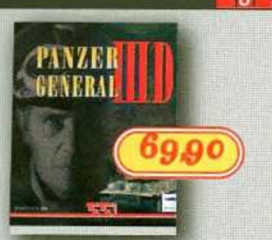
GAMES4U

Die Spielwiese von comtech



Panzergeneral 3D*





Mindscape läßt die Panzerbatallione wieder rollen - und das so plastisch wie niemals zuvor. Auf den Schlachtfeldern Europas im zweiten Weltkrieg geht es ums Überleben der eigenen Truppen.
Kompl. dt.

Riven-The Seuqel to Myst





Die Zeit des Wartens ist vorbei. Bereiten Sie sich auf Riven vor, den gespannt erwarteten Nachfolger zum meistverkauften Computerspiel.
Welt. Kompl. dt.

NHL Hockey 98





EA Sports' unangefochtener Champion unter den Eishockeyspielen gibt seinen Einstand in der 32-Bit-Arena. 800469

Dark Reign





Activision präsentiert ein neues Echtzeit-Strategiespiel der Extra-Klasse. Es erwarten Sie eine Vielzahl anspruchsvoller Missionen, bei der Sie Ihr strategisches Können beweisen müssen. 800528

Anstoß 2





Nachfolger des erfolgreichen Fußballmanagers von Ascaron. Kompl. Dt.

Links LS 98





Eine neue Gerneration der Golfspiele hat begonnen. Links LS können Sie die Auflösungen bis zu 1600x1200 Punkten und 16,7 Millionen Farben spielen. Alle älteren Links Kurse sind kompatibel. Dt. Anl.

F1 Racing Simulation*

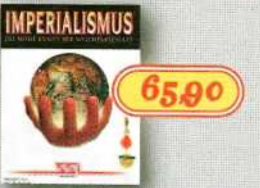




UBI Soft präsentiert die neue Generation der Formel-1-Similation mit der offiziellen FIA-Lizenz für 1996. Maximaler Fahrspaß ist auch für bis zu 8 Spielern über den Netzwerkmodus garantiert. Kompl. Dt.

Imperialismus





Ausschlaggebend sind bei diesem Strategiespiel die Tugenden des Kapitalismus aus dem Zeitalter der industrieellen Revolution. Handeln auch Sie wie die damaligen Industriebarone: erkennen Sie Ihre Chance und greifen Sie zu. Es liegt in Ihrer Hand die Weltherrschaft zu erlangen. Kompl. dt.

Incubation

Die Battle-Isle-Serie geht weiter. Auf dem Planeten Scarya kommt es nach einem Stromausfall zu einer Kathastrphe: ein eigentlich harmloser Virus löst bei den Ureinwohnern schlimmste Mutationen aus - aus harmlosen Wesen werden brutale Monster. Können Sie die Monster stoppen?
Mit 3DFX-Unterstützung.
Kompl. dt.

75,90

Land of Lore 2





Scotia, die böse Hexe, ist tot. Doch nun hängt ihre Macht und Magie über Ihnen, Scotias Sohn, wie ein Damoklesschwert. Finden Sie und zerstören Sie die Quelle des Bösen um sich zu befreien. Kompl. dt.

Jedi Knight





Bald ist es soweit. Für Anfang Oktober ist der Nachfolger des Star Wars Action Spiels angekündigt. Mit noch detaillierteren Grafiken, schnellerer Action und neuen Waffen wie dem sagenhaften Lichtschwert, erwartet Sie eine komplett neue Spielerfahrung. Jedi Knight gehört deshalb nich nur in die Spielesammlung von STAR WARS Fans... Dt. Anl. updatefähig

Demonworld





Ikarion präsentiert ein strategisches Rollenspiel als Umsetzung des Brettspiels. In einem Fantasy-Szenario müssen Sie mit Ihren Truppen gegen Monster, Magier und andere fantastische Wesen kämpfen. Kompl. dt.

Shadows of the Empire





Als Mitglied der Allianz der Rebellen nehmen Sie den Kampf gegen den skrupellosen Prinz Xizor auf, der Darth Vader stürzen, dessen Platz an der Seite des Imperators einnehmen und schließlich das Imperium regieren will. Dt. Anl.

Unser Spiele-leitsystem:
Durch Genre-Namen und den entsprechenden Pictrogrammen finden Sie in unserer Anzeige und in unseren neugestalteten Filialen schnell das gewünschte Produkt.


Sportspiele


Action


Adventure


Budget Software


Denkspiele


Info-/ Edutainment


Rollenspiele


Wirtschafts-simulation

Flugsimulation


Rennsimulation

Aufgrund der Vielzahl von Waren ist nicht immer alles sofort verfügbar, wir bestellen sofort für Sie. Keine Mitnahmegarantie

Baphomets Fluch II





Kaum vom letzten Abenteuer erholt, schliddert Georg Stobbard gleich in die nächste undurchsichtige Gecshichte. Auf der Spur eines Drogenrings gerät er in die Fänge des zwielichtigen Professors Oubier, der an der Spitze ein skrupellosen, weltumspannenden Verbrecherorganisation steht. Es beginnt ein kampf um das Schicksal der ganzen Welt. Kompl. dt.

Pazifik Admiral





Die Schlacht im Pazifik tobt wieder - und das realistischer als je zuvor. Ein neues Schlchtensystem für Hochseekampf wird Sie begeistern, egal ob Sie auf der Seite der Allierten oder der Japaner kämpfen. Zwei große Kampagnen bieten Spannung ohne Ende. Multiplayerfunktionen für zwei Spieler ist enthalten. Welt. Kompl. dt.

Tomb Raider 2*





Kompl. dt.

Floyd





Die Programmierer von Simon the Sorcerer 1 & 2 haben ein neues Epos geschaffen. Ein absolutes Muß für alle Adventure-Spieler.
Kompl. dt.

C&C 2 Vergeltungsschlag



„Vergeltungsschlag". Neue Levels für den neuen Knaller von Westwood.
Kompl. dt.

Weiter Top-Spiele

Spiel	Preis
Links Kurse Dt. Anl. je	39,90
Need for Speed 2 Special Edition* Kompl.dt.	79,90
Fighters Anthology* Kompl.dt.	75,90
Abenteuer auf der Lego Insel Kompl.dt.	49,90
3rd Millenium* Kompl.dt.	85,90
Daggerfall: Schriften der Weisen dt. Anl.	69,90
Dark Earth* Kompl.dt.	79,90
Der Industrie Gigant Expansion Set* Kompl.dt.	29,90
Dreams to Reality* Kompl.dt.	85,90
Diabolo- Dianbolische Tricks Kompl.dt.	29,90
Die Nordland Trilogie Kompl.dt.	49,90
Fighting Force* Kompl.dt.	79,90
Gold Games 2 (Top Ware/25 CD-ROMs) Kompl.dt.	39,90
G-Police* Kompl.dt.	79,90
Hercules-Actionspiel* Kompl.dt.	69,90
KKND Xtreme Win 95* Kompl.dt.	59,90
Lifeforce: Tenka* dt. Anl.	65,90
Myth - Kreuzzung ins Ungewisse* Kompl.dt.	79,90
Nuclear Strike* Kompl.dt.	79,90
Pro Pool 3D Engl.Vers.	59,90
Sonic Flickys Island Kompl.dt.	49,90
Steel Panters III* dt. Anl.	69,90
Take no Prisoners Engl.Vers.	75,90
Test Drive 4 (Win 95)* Kompl.dt.	79,90
Worms 2* Kompl.dt.	75,90
3 Skulls of the Toltecs Kompl.dt.	29,90
Creatures Kompl.dt.	39,90
Day of Tentacle + Sam & MAX Kompl.dt.	29,90
Earth Worm Jim 1 & 2 Kompl.dt.	29,90
Fligth of Amazoon Queen Kompl.dt.	29,90
Indiana Jones 3 & 4 Kompl.dt.	29,90
Monkey Islands 1 & 2 Kompl.dt.	29,90
Super EF 2000 Kompl.dt.	34,90
Warcraft II Kompl.dt.	35,90
Akte Europa Kompl.dt.	69,90
Outpost 2 Kompl.dt.	79,90
FIN FIN	89,90
Sid Meiers Gettysburg* Kompl.dt.	75,90
Starship Titanic* Kompl.dt.	75,90
Int. Rally Championship Kompl.dt.	79,90
Resident Evil Kompl.dt.	75,90

Sonder-Preise!

Spiel	Preis
Simon the Sorcerer 1+2 Kompl.dt.	29,90
Extreme Assault Kompl.dt.	39,90
Hugo 3 Kompl.dt.	29,90
Worms United Kompl.dt.	29,90
Stonekeep Kompl.dt.	29,90
Police Quest SWAT* Kompl.dt.	29,90

comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 150 x in Deutschland!

Aachen: Kleinmaschierstr. 37,
Augsburg: Frauentorstr. 22,
Augsburg: Obstmarkt 7,
Baden Baden: Lange Str. 65,
Bad Kreuznach: Römerstr. 9,
Bamberg: Luitpoldstr. 16,
Bayreuth: Bahnhofstr. 17,
Berlin: Kurfürstendamm 94,
Berlin: Bismarckstr. 30, Charlottenburg,
Berlin: Hasenheide 12, Kreuzberg,
Berlin: Kastanienallee 94, Prenzlauer Bg,
Berlin: Frankfurter Allee 91,Friedrichsh.,
Berlin: Haus Hilton, Mohrenstr. 30, Mitte,
Berlin: Karl-Marx-Str. 170, Neukölln,
Berlin: Rheinstr. 21, Steglitz,
Bielefeld: Wilhelmstr. 14,
Bielefeld: Zimmerstr. 21,
Bochum: Brückstr. 48,
Böblingen: Stuttgarter Str. 11,
Bonn: Fürstenstr. 1,
Bonn: Oxfordstr. 13,
Braunschweig: Papenstieg 8,
Braunschweig: Bohlweg 52,
Bremen: Martinistr. 62,
Bremen: Ansgaritor 7, Lloydhof,
Bremerhaven: Schillerstr. 26,
Chemnitz: Moritzpassage, Moritzstr. 19,
Coburg: In der Judengasse 18,
Cottbus: Mühlenstr. 42,
Darmstadt: Schulstr. 5,
Darmstadt: Mühlstr. 76,
Dessau: Bitterfelder Str. 50 (Fürst Leopold Carré),
Dortmund: Willy-Brandt-Platz 2,
Dortmund: Hansastr. 101-103,
Dresden: Bautzner Str. 12,
Dresden: Bodenbacher Str. 81,
Duisburg: Friedrich-Wilhelmstr. 86,
Düsseldorf: Berliner Allee 30,
Düsseldorf: Immermannstr. 65,
Düsseldorf: Berliner Allee 2,
Erlangen: Hauptstr. 85,
Essen: Lindenallee 6-8,
Essen: Friedrich-Ebert-Str. 30,
Esslingen: Neckarstr. 1,
Fellbach: Bahnhofstr. 123,
Flensburg: Westerallee 156,
Frankfurt: Eschersheimer Landstr. 9,
Frankfurt: Friedensstr. 5,
Frankfurt: Große Friedberger Str. 30,
Freiburg: Leopoldring 1-3,
Freiburg: Kaiser Josef Str. 255,
Fulda: Am Rosengarten 10,
Gelsenkirchen: Ahstr. 4,
Giessen: Marktstr. 7,
Göttingen: Groner Tor Str. 33,
Göttingen: Weender Str. 90,
Hagen: Körner Str. 72-74,
Halle: Rannische Str. 18,
Hamburg: Glockengießerwall 3, Zentrum,
Hamburg: Grindelallee 129, Rotherbaum,
Hamburg: Wandsbeker Markt Str. 155,
Hamburg: Wandsbeker Chaussee 305,
Hamburg: Jessenstr. 10, Altona,
Hamburg: Schloßmühlendamm 6,
Hannover: Lange Laube 1a,
Hannover: Kurt Schumacher Str. 29,
Hannover: Hildesheimer Str. 84,
Heidenheim: Wilhelmstr. 10,
Heidelberg: Rohrbacher Str. 6,
Heidelberg: Kurfürstenanlage 3,
Heilbronn: Urbanstr. 12,
Heppenheim: Tiergartenstr. 9,
Hildesheim: Schuhstr. 21,
Ingolstadt: Münchner Str. 17-21,
Kaiserslautern: Eisenbahnstr. 70,
Karlsruhe: Kaiserstr. 172,
Karlsruhe: Stephanienstr. 102,
Kassel: Werner-Hilpert-Str. 13,
Kassel: Neue Fahrt 3,
Kempten: Salzstr. 1,
Kiel: Walkerdamm 17,
Koblenz: Casinostr. 40-42,
Köln: Hohenzollernring 49,
Köln: Hohenstaufenring 12,
Köln: Hansaring 115,
Köln: Luxemburger Str. 1-5,
Konstanz: Bodanstr. 17,
Krefeld: Ostwall 113,
Leverkusen: Dönhoffstr. 27,
Lörrach: Baslerstr. 1,
Ludwigsburg: Seestraße 22,
Ludwigshafen: Rathausplatz 10-12,
Lübeck: Wahmstr. 85,
Lübeck: Wahmstr. 26,
Lüneburg: Hindenburgstr. 88/6,
Magdeburg: Bahnhofstr. 47,
Mainz: Hintere Flachsmarkt 2,
Mainz: Karmeliterplatz 4,
Mannheim: Augustaanlage 16,
Mannheim: T 2,4,
Memmingen: Herrenstr. 11,
Mülheim: Leineweberstr. 54,
Mönchengladbach: Eickner Str. 12,
Mönchengladbach: Berliner Platz 5,
München: Rosenheimer Str. 2,
München: Schwanthalerstr. 46,
München: Arnulfstr. 87,
München: Richard Srauß Str. 71,
München: Leopoldstr. 146,
Münster: Wolbecker Str. 27,
Münster: Bahnhofstr. 9,
Neustadt: Marktstr. 5,
Nürnberg: Adlerstraße 38,
Nürnberg: Allersberger Str. 70,
Nürnberg: Färberstr. 32,
Nürtingen: Europastraße 11,
Offenbach: Kaiserstr. 8,
Oldenburg: Staulinie 12,
Osnabrück: Möserstr. 7,
Osnabrück: Johannisstr. 94,
Passau: Spitalhofstr. 78,
Pforzheim: Westliche 102,
Pforzheim: Zehnhofstr. 14,
Potsdam: Friedrich-Ebert-Str. 119,
Recklinghausen: Königswall 16-18,
Regensburg: Nußbergerstr. 6a,
Remscheid: Wiedenhofstr. 1,
Reutlingen: Gartenstr. 10,
Rosenheim: Salinstr. 5,
Rosenheim: Münchnerstr. 49b,
Rostock: Goethestr. 17,
Saarbrücken: Schillerplatz 2,
Saarbrücken: Schillerplatz 14,
Schwäbisch Gmünd: Kalter Markt 15,
Schweinfurt: Lange Zehntstr. 18 1/2,
Schwerin: Werderstr. 74a,
Siegen: Koblenzer Str. 50,
Stuttgart: Eberhardstr. 35-37, Marienstr.11,
Stuttgart: Tübinger Str. 18,
Trier: Stresemannstr. 5,
Trier: Paulinstr. 45,
Tübingen: Am Lustnauer Tor 4,
Ulm: Hafenbad 18,
Ulm: Karlstr. 31-33,
V. Schwenningen: Villinger Str. 4,
Waiblingen: Fronackerstr. 22,
Wiesbaden: Kaiser-Friedrich-Ring 98,
Wiesbaden: Rheinstr. 41,
Wilhelmshaven: Bismarckstr. 164,
Winnenden: Waiblinger Str. 37,
Wolfsburg: Porschestr. 13,
Worms: Alzeyer Str. 43,
Wuppertal: Friedrich-Ebert-Str. 89,
Wuppertal: Erholungstr. 14,
Würzburg: Semmelstraße 6,
Würzburg: Peterplatz 4,

Alle Produkte auch über comtech Direktvertrieb:
Tel.: 07151/980 200
Fax: 07151/ 980 101



comtech

* Demnächst erhältlich. Bei Drucklegung noch nicht verfügbar.



comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 150 x in Deutschland

Games 4U ist das neue Spiele-Sortiment von comtech. Bis zu 500 weitere Spiele in unserem Games 4U-Katalog in jeder Filiale. Bitte beachten Sie, daß wir in den Filialen unterschiedliches Sortiment führen. Alle Spiele können jedoch über unseren Games 4U-Katalog bestellt werden.

Aufgrund der Vielzahl von Waren ist nicht immer alles sofort verfügbar, wir bestellen sofort für Sie. Keine Mitnahmegarantie

SPIELERFORUM



Auf zur nächsten Herausforderung im Zuge des Star Wars-Fiebers. Wie schon Jedi-Meister Yoda sagte: „Nur ein vollständig trainierter Jediritter mit der Macht auf seiner Seite wird siegen." Um jedoch dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie einen langen und beschwerlichen Weg beschreiten.

JEDI KNIGHT

Sie beginnen als Jedi-Lehrling Kyle Katarn und reisen mit ihm in seine Vergangenheit zurück, um dort die mysteriösen Wege eines Jedi kennenzulernen. Jerec, der mächtigste der sieben Jedis, ermordete Ihren Vater und will nun die Macht-Energien von Tausenden verstorbener Jedi-Rittern erwecken, die auf einem versteckt gelegenen Jedi-Friedhof begraben sind. Als Kyle sind Sie natürlich bestrebt, die Pläne von Jerec zu durchkreuzen und den Tod Ihres Vaters zu rächen. Um dies zu erreichen, müssen Sie sich im Laufe der Handlung entscheiden, ob Sie auf der Lichtseite der Macht kämpfen oder lieber zur dunklen Seite der Macht gehören wollen. Egal welchen Weg Sie auch wählen, Sie werden den Lauf der Geschichte des Universums beeinflussen.

Der Spiel-Modus

Da es bei diesem Wettbewerb nicht möglich ist, einen eindeutigen Gewinner festzusetzen, da weder Punktezahlen noch Zeitlimits zur Verfügung stehen, haben wir uns zu einer Ziehung des Gewinners entschieden. An der Ziehung nimmt Ihre Einsendung jedoch nur teil, wenn Sie folgende Voraussetzungen erfüllen:
Spielen Sie die Handlung bis zum Ende durch. Im Lauf des Spiels müssen Sie sich entscheiden, zu welcher Seite der Macht Sie gehören wollen. Achten Sie darauf, daß Sie vor dieser Entscheidung abgespeichert haben, da wir von Ihnen wissen wollen, wie Sie sich als Verfechter der Lichtseite und als Kämpfer der dunklen Seite schlagen. Nach der Wahl spielen Sie das Spiel bis zum Ende durch. Sie müssen also zwei Save Games an uns schicken.
Beschriften Sie eine Diskette mit Namen und Anschrift, kopieren Sie die beiden Savedateien darauf und senden Sie diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Anschrift.

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist der **17.02.98.** Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name und Anschrift vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort:
Spielerforum – Jedi Knight
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

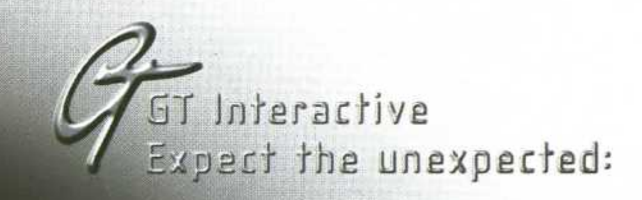
DER PREIS

FUNSOFT



Dem glücklichen Gewinner winkt ein Preis, der sich sehen lassen kann. Sie fahren ein Wochenende nach Paris und erkunden dort Euro Disney-Land. Im Preis enthalten sind:

- Anreise mit der Bahn
- 2 Übernachtungen in Paris
- 2 Eintrittskarten für das Euro Disney-Land
- 2 Karten für die Startours



Ja, das ist Flipper, Flipper ...

Rasende Kugeln, rasender Herzschlag. Der 3D-Flipper der Superlative fordert alles von Dir: absolut realistische Kugelbewegungen und blitzschnelle Kollisionen – der Wahnsinn mit bis zu fünf Kugeln. Das ist Automaten-Action auf fünf hochauflösenden 3D-Tischen. Laß es krachen – bis Du das Tilt in den Augen hast! Balls of Steel – der absolute Kugelblitz für bis zu 4 Spieler. **AB NOVEMBER.**

BALLS OF STEEL





SPIELERFORUM







WER IST DER BESTE FUSSBALLMANAGER? MIT ASCARON ZUR WM NACH FRANKREICH!

Es ist wieder so weit, der Bundesliga-Alltag ist nach der Sommerpause auf unseren Bildschirm zurückgekehrt. In unserem Spielerforum geben wir Ihnen die Chance, zu beweisen, daß auch Sie es schaffen, einen Verein an die Weltspitze zu führen.

Haben Sie sich nicht auch schon des öfteren gefragt: Warum wechselt der Trainer denn jetzt nicht aus? Warum wurde dieser Spieler denn gerade jetzt gekauft? Braucht dieser Verein vielleicht einen neuen Trainer, oder war der Manager schuld? Anstoß 2 von Ascaron bietet Ihnen die Chance, genau diese Fragen nach Ihrem eigenen Ermessen zu beantworten und es den „Großen" der Branche mal richtig zu zeigen. Es liegt alleine an Ihnen, ob der Verein es schafft, aus der Regionalliga in die Bundesliga zu kommen, um dann auch noch die Meisterschaft oder gar die Champions League zu gewinnen. Sie werden sehen, daß wesentlich mehr Anforderungen an Sie gestellt werden, als Ihnen manchmal lieb ist, denn neben den Aufgaben wie der Abwicklung des Transfermarktes, dem Ausbau des Stadions, der Organisation der Trainingslager, der Aufstellung und der richtigen Taktik wird von Ihnen auch bei Vertragsverhandlungen kaufmännisches Geschick gefordert. Wir suchen den erfolgreichsten Bundesligastrategen, der seinen Verein mit den besten Voraussetzungen zum Erfolg führt.

Der Spielmodus

Beginnen Sie das Spiel im Karrieremodus und starten Sie Ihre Laufbahn in der Regionalliga. Spielen Sie nun den Modus bis zum Ende durch. Beschriften Sie eine Diskette mit Ihrem Namen und Ihrer Anschrift. Auf diese Diskette kopieren Sie von Ihrer Festplatte die Save-Datei (Name.an2) und schicken diese an die in den Teilnahmebedingungen angegebene Anschrift.

Teilnahmebedingungen

Der Einsendeschluß für diesen Wettbewerb ist der **17.12.97**. Disketten, auf denen nicht ausdrücklich Name und Anschrift vermerkt sind, können nicht berücksichtigt werden. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

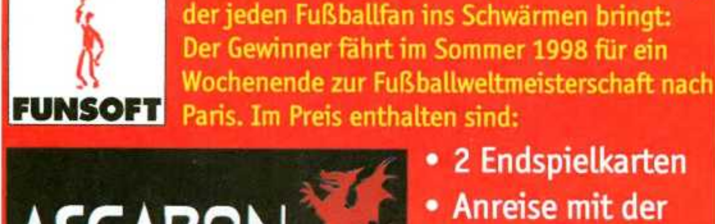
Computec Verlag
Redaktion PC Action
Kennwort:
Spielerforum – Anstoß 2
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Zwischenstand Anstoß 2

	Name	Punkte
1.	**Sebastian Lohse, Düsseldorf**	**18039**
2.	Thorsten Schroiff, Eschweiler	14734
3.	Jörg Pöllot, Feucht	14596
4.	Thomas Deuser, Schwann	13388
5.	Oliver Still, Kulmbach	13435

DER PREIS





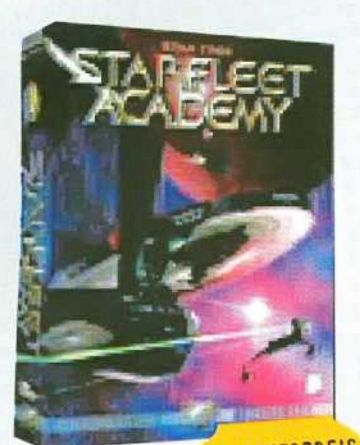
Dem erfolgreichsten Strategen winkt ein Preis, der jeden Fußballfan ins Schwärmen bringt: Der Gewinner fährt im Sommer 1998 für ein Wochenende zur Fußballweltmeisterschaft nach Paris. Im Preis enthalten sind:

- 2 Endspielkarten
- Anreise mit der Bahn
- 2 Übernachtungen

KAUFHOF + Horten

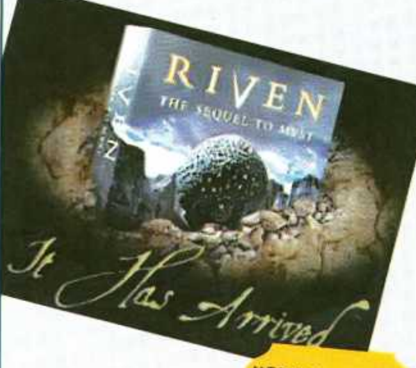
ZWEI STARKE PARTNER DER KAUFHOF-GRUPPE

TOP TWENTY CD-ROM SPIELE



VERKAUFSPREIS DM 79,95

Auf den Spuren von Kirk, Spock und Pille: Als Kadett der Sternenflotte tritt man in die Fußstapfen der Helden aus der Original-Serie.



VERKAUFSPREIS DM 89,95

Riven gilt als offizieller Nachfolger des weltweit erfolgreichsten Adventure-Spiels Myst. In aufwendig gerenderter Umgebung begibt man sich auf eine fantastische Reise.

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	**Neu**	**C&C 2: Vergeltungsschlag**	**Westwood/Virgin**
2	Neu	Gold Games 2	TopWare
3	Neu	Jedi Knight	LucasArts
4	Neu	NHL 98	EA Sports
5	Neu	Dark Reign	Activision
6	Neu	Lands of Lore 2	Westwood Studios
7	(1)	Anstoß 2	Ascaron
8	Neu	Die Siedler 2 - Gold Edition	Blue Byte
9	Neu	Baphomets Fluch 2	Virgin Interactive
10	(7)	C&C2 - Der Gegenangriff	Westwood/Virgin
11	Neu	Akte Europa	Eidos Interactive
12	(12)	Der Industriegigant	JoWood
13	Neu	Total Annihilation	GT Interactive
14	(2)	Dungeon Keeper	Bullfrog
15	(9)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
16	(13)	F1 Grand Prix 2	MicroProse
17	Neu	Demonworld	Ikarion
18	Neu	Conquest Earth	Eidos Interactive
19	(5)	Constructor	Acclaim
20	Neu	Shadows of the Empire	LucasArts

DIE PC ACTION SPIELE-REFERENZEN (in alphabetischer Reihenfolge)

Adventure:
- Baphomet's Fluch 2 ....Virgin
- Das Rätsel des Master Lu....Sanctuary Woods
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis ...LucasArts
- Dark Earth ....Kalisto
- Simon the Sorcerer 2 ...Adventure Soft

Wirtschaftssimulation:
- Anstoß 2.........................Ascaron
- Capitalism ....Software 2000
- Elisabeth I. ....Ascon
- Hattrick ....Ikarion
- Theme Park ....Bullfrog
- NEU Industriegig.+Mission.JoWood

Action:
- MDK.............Shiny Entertainment
- Jedi Knight ....LucasArts
- Privateer - The Darkening..........Origin
- Schleichfahrt.................Blue Byte
- NEU Tomb Raider 2 ....Eidos
- Virtua Fighter 2 PC ....Sega

Strategie:
- Civilization 2................MicroProse
- C & C 2: Alarmstufe Rot ......Westwood
- Dungeon Keeper...............Bullfrog
- MAX...............................Interplay
- Age of Empires ....Microsoft
- Total Annihilation ....GT Interactive

Simulation:
- Comanche 3.................NovaLogic
- NEU F1 Racing Simulation . Ubi Soft
- Flight Unlimited ....Looking Glass
- Hexagon Kartell ....Ascaron
- TFX Eurofighter 2000 ....Ocean

Sport:
- FIFA Soccer '97........Electronic Arts
- Links LS 98.......................Access
- NEU NBA Live '98.....Electronic Arts
- NHL 98 ....Electronic Arts
- NEU Virtual Pool 2..........Interplay

Rollenspiel:
- Diablo ....Blizzard
- DSA3 - Schatten über Riva..........Attic
- Lands of Lore 2.............Westwood
- Ultima Underworld 2 ....Origin
- Wizardry 7 ....Sir Tech

Rennspiele:
- Formel 1.......................Psygnosis
- Have a NICE Day..........Magic Bytes
- Moto Racer............Electronic Arts
- NEU Int. Rally Champ. .....Europress
- POD ....Ubi Soft

ES WIRD ECHT ZEIT...

...FÜR FANTASY!

RISING LANDS
DIE HERRSCHAFT DER CLANS

Die Welt nach einem verheerenden Meteoriteneinschlag. Nur wenige haben überlebt. Jetzt sind Sie dran: Übernehmen Sie Wiederaufbau, Besiedlung und Kriegs- führung.

- Über 20 verschiedene Gebäude
- Mehr als 60 verschiedene Arten von Fahrzeugen, Waffen und Zaubersprüchen
- zahlreiche Möglichkeiten zur Strategieführung
- Multiplayer bis 4 Spieler
- Komplett in Deutsch

MICROÏDS



Erhältlich ab November 1997.
(voraussichtliche Verfügbarkeit der Ware im Handel)

Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.de

Ihr habt´s nicht anders gewollt!

Most Wanted Vol. 2



Tracklisting:

DA HOOL - Meet Her At The Love Parade
WESTBAM & DR. MOTTE - Sunshine
TODD TERRY - Something's going' on
ENERGY 52 - Café Del Mar
JAYDEE - Plastic Dreams ´97
ULTRA NATÉ - Free
AGE OF LOVE - Age Of Love
PLASTIC VOICE - Los Ninos Del Parque
GREEN VELVET - Destination Unknown
DJ HELL - Diese Momente...
PLASTIKMAN - Pannikattack
JIMI TENOR - Sugar Daddy
LAURENT GARNIER - Flashback
UNDERWORLD - Dogman Go Woof
HARDFLOOR - Ain´t Nuttin´ But A Format Thang
ANDREAS DORAU - Girls In Love (Grungerman Rmx.)
BIZZ O.D. - You May Be Hardcore
ARJ SNOEK - I Can People Know

and many, many, many more

I was born on a cold September morning, and my creator immediately sold me to Raveline where I now work as a cover sweety. To be honest, I expected more from life but maybe some time I will be reborn as a filthy cockroach and and lead a more comfortable life. Each day I will pray.

Ab dem 10. November im Handel

Bestell-Hotline: 0209 - 9619111

mixed by DJ Hooligan

RAVELINE:

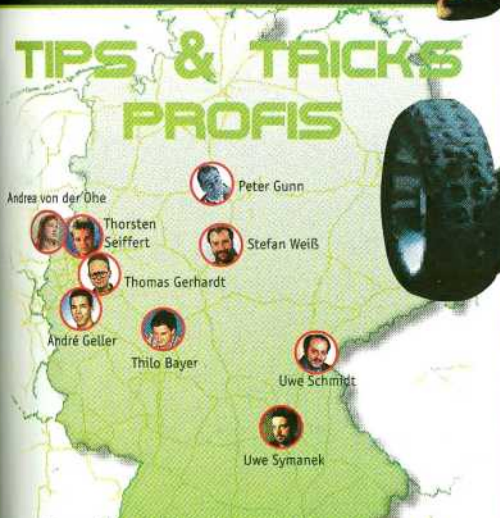
PC ACTION

SPIELETIPS

PRÄSENTIERT VON

Spieletips

Kurztips



Unsere Tips & Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

Das Universum – unendliche Weiten... halt, falscher Film! Vor langer Zeit in einer weit entfernten Galaxis... besser, denn LucasArts macht Sie endlich selbst zum Jedi Ritter. Begleiten Sie Kyle Katarn auf dem Weg zur Macht und erliegen Sie dem unvergleichlichen Star Wars-Kult. Wir zeigen Ihnen, wie's funktioniert.

192
Jedi Knight

232
Incubation

Während die halbe Welt mit Echtzeit-Titeln um sich schmeißt, setzt Blue Byte auf ein rundenbasiertes Strategiespiel. Die Qualität gibt den Mülheimern recht! Im letzten Teil unserer Komplettlösung tischen wir Ihnen die Taktiken zu allen 29 Missionen auf. Sollen die Scay'-Ger doch kommen!

208
Dark Reign

Innovationen ohne Ende packte Activision in Dark Reign, ein Echtzeitspiel der nächsten Generation. Nicht immer sorgen sämtliche Features für eitel Sonnenschein, insgesamt birgt DR dennoch sehr viel Spielspaß und strategischen Tiefgang. Wir haben für Sie die ersten Levels umgegraben.



Auf einen Blick:
- Welche Seite der Macht?
- Secret Areas – wer suchet, der findet!
- Mission 1: Nar Shaddar
- Mission 2: The Lost Disc



JEDI KNIGHT

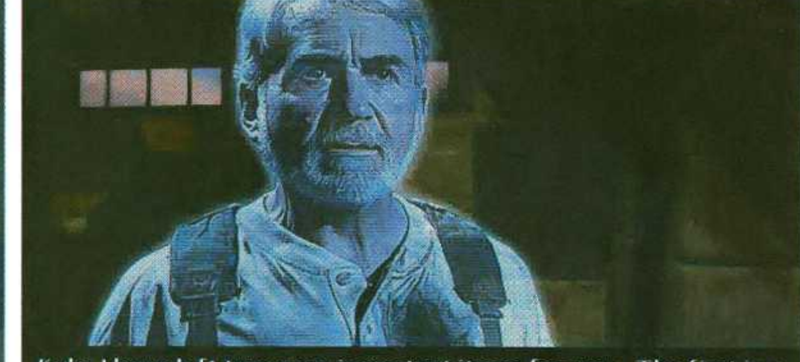
Endlich! Jedi Knight ist da, und PC Action hat sich mächtig umgetan, um Ihnen den „Rundgang" durch das Star Wars-Universum möglichst leicht zu machen. Gründlich wurde sich Level um Level durch die Welt von Kyle Katarn gelasert, und hier ist sie nun, unsere Komplettlösung vom Actionspiel des Jahres. Möge die Macht mit Ihnen sein!



In 21 Missionen werden Sie vom blutigen Jedi-Anfänger zur absoluten Hoffnung der Jediritter. Für einige Levels können Sie eine Orientierung durch die Levelkarten erhalten, bei anderen Missionen haben wir für Sie einen verbalen Leitfaden erstellt. Zu den Zweikampfmission finden Sie Wissenswertes im Extrakasten zu den Gegnern.

ALLGEMEINES

Welche Seite der Macht?
In Mission 14 entscheidet sich, auf welche Seite der Macht es Sie verschlägt. Haben Sie zuvor Ihre ganzen Sterne auf die dunkle Seite gelegt, werden Sie in der folgen-



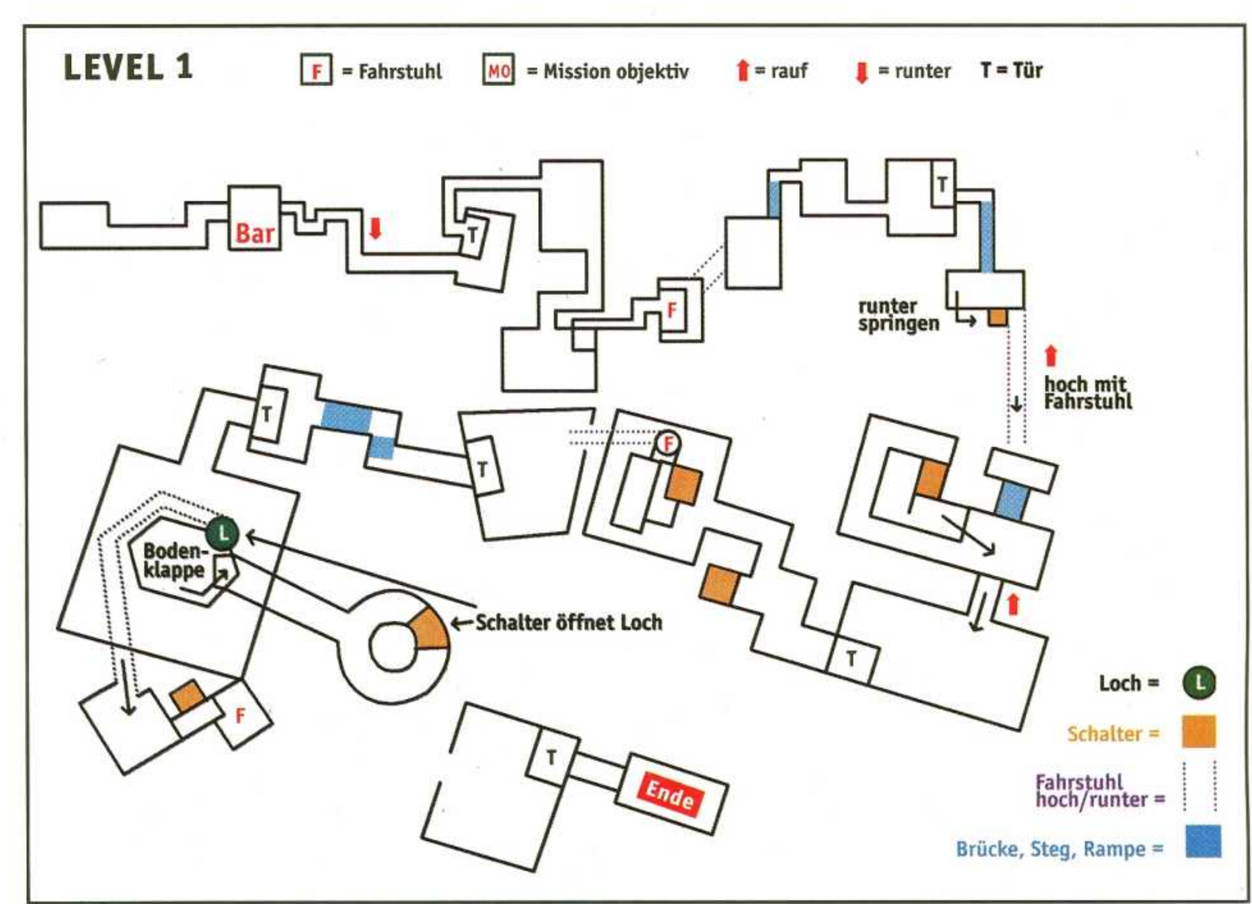
Per Hologramm redet Ihnen Ihr Vater ins Gewissen.

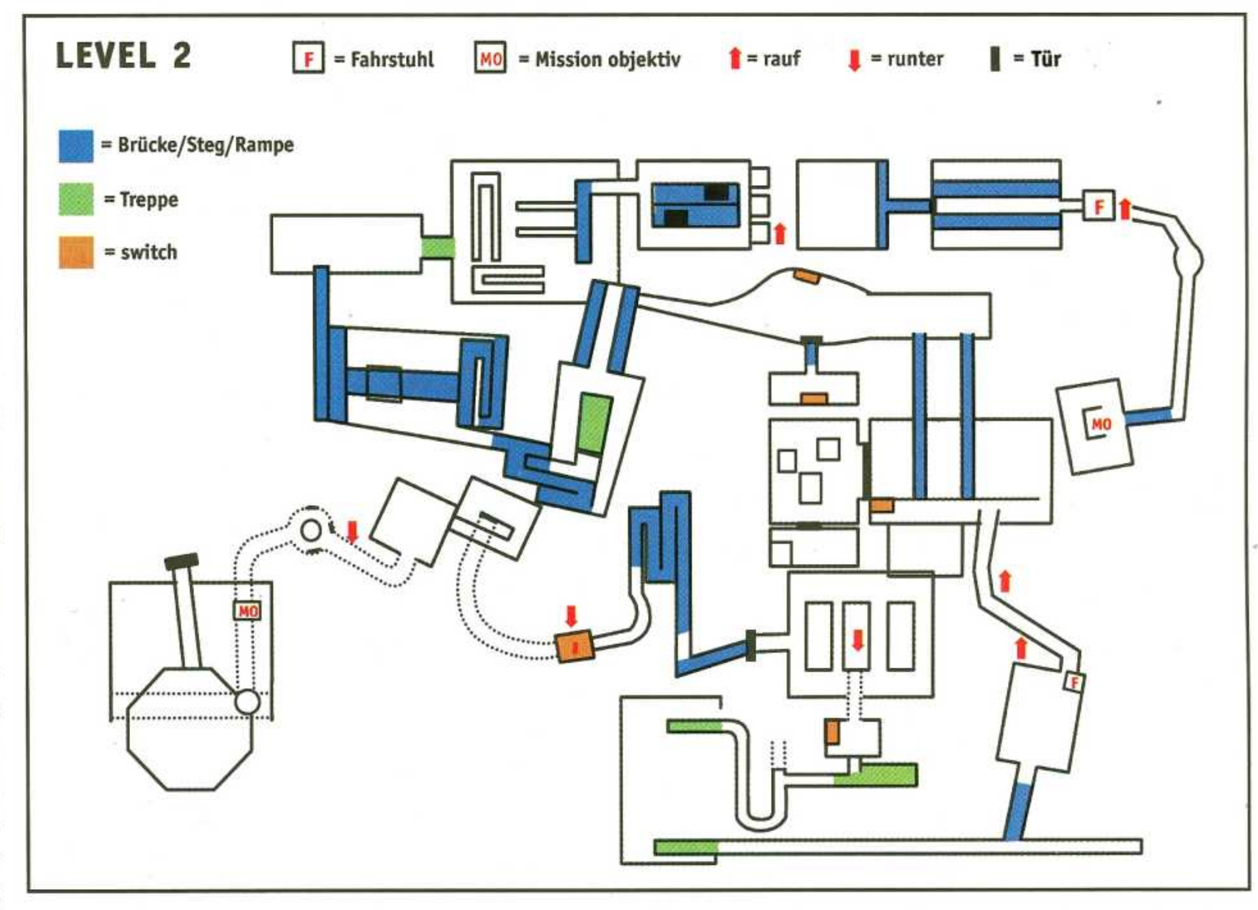
den Zwischensequenz ihre Gefährtin Jan töten. Mission 15 heißt dann auch nicht „The Fallen ship", sondern „Into the darkside", beide sind sich aber ziemlich ähnlich. So verhält es sich auch mit den anderen Missionen. Entscheiden Sie sich für die dunkle Seite, ändert sich auch die Endsequenz. Kyle wird Emporer, nachdem er Jerec besiegt hat, und zertritt das Hologramm, welches ihn mit seinem Vater zeigt. Das Böse hat gewonnen!

Secret Areas

- wer suchet, der findet!

Sie dürfen in keinem 3D-Action-Shooter fehlen: die Geheimräume. Wie üblich sind auch in Jedi Knight die Levels vollgestopft mit Secret Areas. Schauen Sie stets nach oben und unten (Bild auf-Bild ab-Tasten) und springen Sie auf Rampen, Kisten oder Felsvorsprünge. Einige Räume befinden sich auch unter Kisten, die es also zuvor zu zerstören gibt. Oftmals sind die Secret Areas zu finden, wenn Sie den Pfad der Tugend, sprich den direkten Weg zum Ende des Levels verlassen. Auch müssen oft Tore, Steinplatten etc. mit dem Lichtschwert zerstört werden, um sie aufzustöbern. Meistens sind dort Goodies wie Healthkits oder Munition zu finden. In Level 1 gibt es insgesamt 6 Secrets, in Level 2 gleich 8, in Level 3 befinden sich ebenfalls 8 Geheimräume, in Level 4 „nur" 6, in Level 5 wieder 6, während es in Level 6 nur einen gibt. In Level 7 sind keine Räume, in Level 8 gibt es 5 Secrets, in Level 9 sogar 10. Der weitere Überblick: Level 10: 6, Level 11: 0, Level 12: 4, Level 13: 7, Level 14: 0, Level 15: 1, Level 16: 0, Level 17: 6, Level 18: 7, Level 19: 8, Level 20 und 21: 0! Im Internet gibt es zu allen Secret Areas detaillierte, mehrseitige Beschreibungen (siehe Online-Kasten!).





DER MISSIONS-ÜBERBLICK

Mission 1: Nar Shaddar

Finden Sie 8T88, bevor er mit der Diskette von Kyles Vater verschwinden kann. In der Endsequenz schießen Sie 8T88 den Arm ab, und er fällt samt Datendisc in die Tiefe. Gehen Sie durch die Korridore; wenn Sie den ersten Aufzug finden, fahren Sie hoch und folgen Sie den Hallen, bis die Cargo Bay mit ihren automatisierten Rampen kommt. Aktivieren Sie die Rampen, damit eine kleine Plattform herunterfährt, sie wird Sie hoch hinaus bringen. Gehen Sie in den roten Raum und aktivieren Sie den Schalter. So können Sie weiter in die Höhe schnellen. Der nächste Schalter aktiviert eine Bodenplatte, also nix wie runter, um mit einem weiteren Schalter eine Plattform herunterfahren zu lassen. Gehen Sie auf die Plattform und berühren Sie den Schalter. Nun geht es wieder hoch. Laufen Sie den Gang entlang, gehen Sie über die Brücke, rechts finden Sie einen Kontrollraum, wo es einen weiteren Schalter gibt. Dieser schließt die Luke, Sie müssen also schnell sein, um wieder herauszukommen. Sind Sie einmal oben (Taste X für Springen!), gehen Sie in den neu erschienenen Raum. Achtung: Hier gibt es viele Gegner! Gehen Sie anschließend durch die linke Tür (Gegner fallen von oben herab!), und der Level ist beim Durchschreiten des nächsten Gates geschafft! Siehe Skizze!

Mission 2: The Lost Disc

Jetzt müssen Sie es natürlich ausbaden, daß der Arm ab ist, und

Auf einen Blick:
- Mission 3: The Return Home to Sulo
- Mission 4: The Jedi Lightsaber
- Die Gegner auf dem Weg zur Macht

ihn zurückholen, bevor Sie sich Ihren Weg zum Dach suchen. Schauen Sie herunter, Sie sehen einen Vorsprung. Hüpfen Sie stets herab (immer vorher schauen – Taste Bild auf!), und Sie finden schnell die Diskette. Nun müssen Sie nur noch raus. Werfen Sie dazu einen Blick auf unsere Skizze!

Mission 3: The Return Home to Sulo

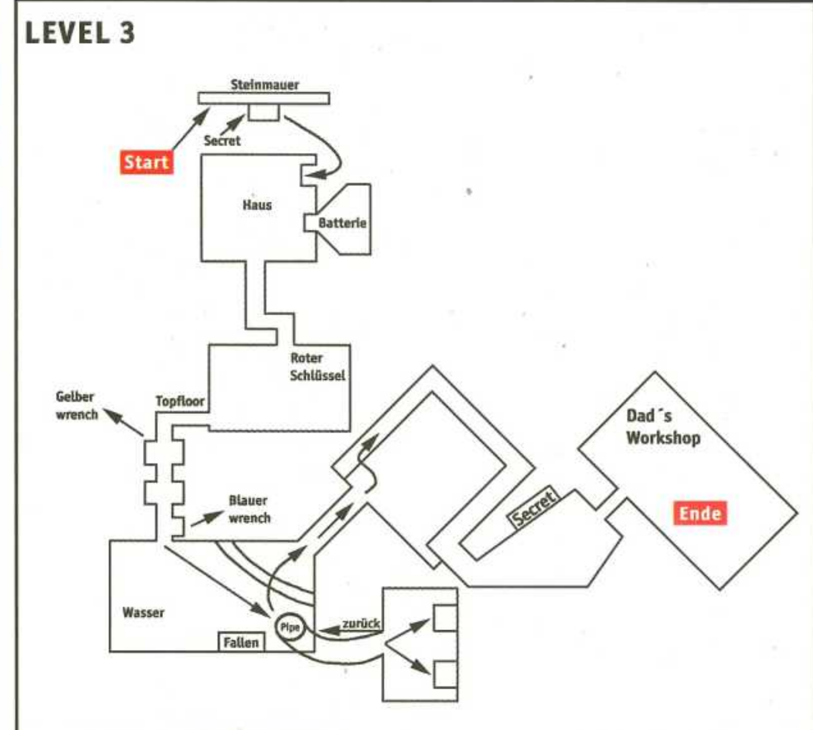
Finden Sie WeeGee, den alten Familiendroiden, denn nur er kann die Daten entschlüsseln. Dazu geht es in das verwinkelte Haus der Katarns. Schauen Sie sich die Skizze zur besseren Orientierung an.



Im Haus der Eltern ist es sehr verwinkelt.

Mission 4: The Jedi Lightsaber

Hier bekommen Sie endlich das Lichtschwert. Suchen Sie sich danach durch die Kanäle und Aquädukte, um zum Rendezvouspunkt mit Jan zu gelangen. Im Haus können Sie durch das Auslösen eines Schalters das neuerworbene Lichtschwert ausprobieren. Nach einer kleinen Schwertübung geht es durch ein aufgerissenes Gitter im Boden (im Raum mit den Kisten) in die Kanalisation. Nachdem Sie durch den trockenen Kanal gelaufen sind, finden Sie einen anderen voll mit Wasser. Erforschen Sie ihn und schwimmen Sie unter einem Wasserfall durch.



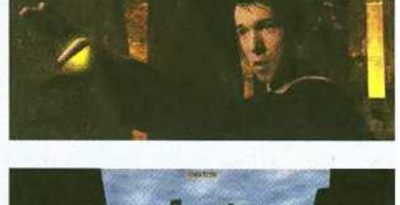
Beim Auftauchen finden Sie eine Rampe, die Ihnen drei Wege anbietet. Einer davon führt „nur" zu einem Secret, einer anderer geht nirgendwohin, während der dritte nach oben führt (links gucken). Folgen Sie dem Weg und lassen Sie sich anschließend herunterfallen. Auf dem schmalen Pfad gehen Sie, bis Sie eine Art Tank finden. Dort hinein und weiter durch das Loch in der Wand. Es folgen weitere Aquädukte, dann Balken. Wenn Sie über die Balken gekommen sind,

DIE GEGNER AUF DEM WEG ZUR MACHT

Beginnen wir mit den „normalen" Gegnern, die Sie „an jeder Ecke" treffen können: Die „Stormtroopers" gibt es auch bei Jedi Knight wie Sand am Meer. Sie sind recht dumm und leicht zu besiegen. Die AT-STs sind starke „Walker". Mit dem Lichtschwert kann man ihre Beine durchtrennen, sie werden dann herunterfallen. Die Gamorrean Guards sind ebenfalls kein großes Problem für den jungen Jedi. Da sie mit der Axt hantieren, müssen sie nah herankommen, also können Sie sie von weitem leicht erledigen. Die „grünen" Söldner werden Ihnen überall auflauern, wo Sie sie gerade gar nicht brauchen können. Sie sind jedoch äußerst reaktionsschwach, so daß man sie leicht überrumpeln kann, wenn man schnell schießt. Die fliegenden Droiden sind wahre Zerstörer und können meist mehrere Treffer aushalten. Außerdem fliegen sie oft überraschend an Sie heran, also Vorsicht!

Taktiken gegen die Endgegner:

Die Endgegner sind alle sehr hart zu bekämpfen, der stärkste ist sicherlich Jerec, den Sie im letzten Level erledigen müssen. Er tötete Kyles Vater und nutzt alle Kräfte eines Jedi, versuchen Sie also gar nicht erst, mit etwas anderem als dem Lichtschwert auf ihn „loszugehen". Treffen Sie ihn, wenn er den Luftschacht hoch will, um sich selbst zu heilen, dann rennen Sie zu den Schaltern auf der gegenüberliegenden Seite und aktivieren Sie sie. Das verhindert die Heilung. Nun den Schacht hoch und drauflosschlagen. Auch Sariss (Endgegner in Level 16) wird die Macht mehr nutzen als das Schwert. Versuchen Sie also, sie schnell zu töten. Machen Sie auf jedem Fall von der Selbstheilung Gebrauch und sammeln Sie während des Kampfes die Medkits ein. Keine halbe Portion ist MAW (Endgegner Level 14), auch wenn er so aussieht. Er wurde vom Jedi Master Rahn in zwei Hälften geschnitten, doch er benutzt die Macht, um zu schweben. Beachten Sie, daß er – wenn er in die Enge getrieben wird – schnell verschwinden kann. Halten Sie also die Pace mit ihm, dann sollte er schnell besiegt werden können. In diesem Level entscheiden Sie sich außerdem für eine der beiden Seiten der Macht. Sicher wollen Sie die gute Seite betreten, hoffentlich haben Sie aber zuvor nicht zu viele Unschuldige aus dem Weg geräumt. In Level 20 begegnen Sie Boc. Er hat gleich zwei Lichtschwerter und hüpft wie ein Wilder umher. Benutzen Sie Force Speed, um ihn einzuholen. Die Endgegner in Level 11 sind Gorc und Pic. Gorc ist sehr groß, während Pic sehr klein ist. Pic macht sich häufig unsichtbar, benutzen Sie Force Seeing, um ihn ausfindig zu machen. Versuchen Sie, zuerst den großen Gegner zu erledigen, beachten Sie jedoch, daß er den Jedi Grip benutzt. Nachdem Sie beide getötet haben, rennen Sie wieder hoch, um den Kopf von 8T88 zu holen. Der erste Endgegner, den Sie treffen, ist Yun. Der junge Jedi ist noch im Training und sollte leicht zu schlagen sein. Er hat noch nicht alle Kräfte der dunklen Seite der Macht.











Auf einen Blick:

- Die Cheats!
- Mission 5: Barons Hed
- Mission 6: Into the Dark Palace
- Mission 7: Yun – The Dark Youth
- Mission 8: Palace Escape

DIE CHEATS!

Ja, 3D-Action-Shooter sind beinahe ohne diese magischen kleinen Worte, kurz Cheats, kaum mehr zu schaffen, und auch bei Jedi Knight können Sie der Macht ein wenig nachhelfen. Wenn Sie die Taste T drücken, können Sie die Cheats eingeben und mit Return bestätigen. Der Godmode wird mit „jediwannabe on" aktiviert, der Flugmodus mit „eriamjh", mit „red5" bekommen Sie alle Waffen und mit „wamprat on" alle Items. Heilen kann sich der mittellose Jedi mit „bactame on", während „whiteflag on" die Künstliche Intelligenz der Gegner abschaltet. Wenn Sie „slowmo on" eingeben, wird alles um Sie herum (und auch Sie) zur Schnecke. Haben Sie keine Lust, einen Level durchzuzocken, geben Sie einfach „thereisnotry" ein. Mit „imayoda" werden Sie zum Light Master, mit „sithlord" zum Dark Master. Die gesamte Karte erhalten Sie bei Eingabe von „5858lvr", während Sie mit „yodajammies" Ihre Mana-Vorräte auffüllen. Mit „on" schalten Sie jeweils die Cheats ein, mit „off" wieder aus. Mit „deeznuts" springen Sie zum nächsten Level der Macht. Das Wort „pinotnoir 1" startet den Level mit den gerade vorhandenen Waffen neu. „raccoonking" verwandelt Sie in einen Über-Jedi, das heißt, daß Sie von nun an alle Kräfte der Macht – sowohl die der dunklen als auch der hellen Seite – benutzen können.



Durch die Kanäle zu Level 4.

schwimmen Sie in den Kern eines Generators und tauchen innen wieder auf. Ein Schalter wird den Wasserstand hochschnellen lassen, bis Sie die Tür ganz oben erreichen können. Folgen Sie dem Pfad, und Sie werden einen Weg ins tiefe Wasser der Kanalisation entdecken. Dort gibt es einiges an Wassergetier, das Sie aus dem Weg räumen müssen. Am Ende des Kanals erwartet Sie der Ausgang. Ein trockener Arm der Kanalisation führt Sie zu einem Abhang. Runterspringen, die Tuskens töten und zum obersten Raum laufen, um den Schalter zu aktivieren. Er öffnet die Hangartür, und Sie können raus. Dieser Level wäre geschafft!

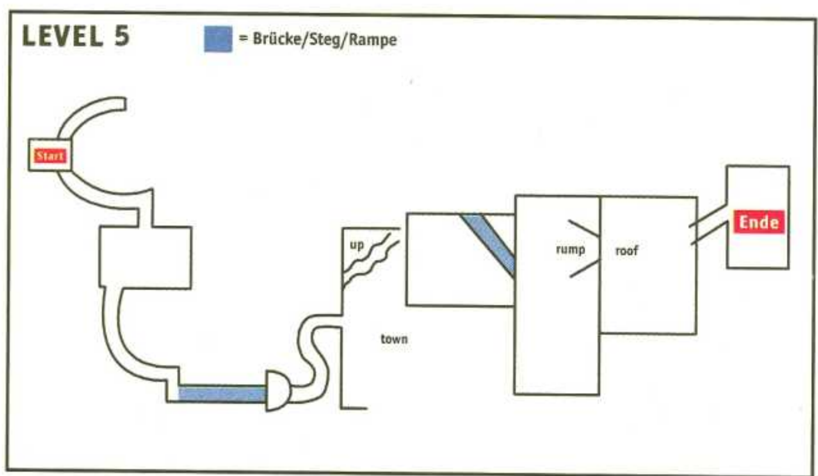
Mission 5: Barons Hed

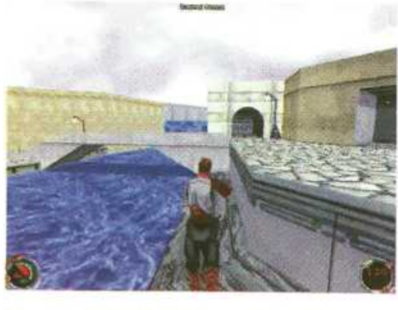
Folgen Sie dem Kanal in die Stadt, finden Sie den Weg zu den Ruinen. Auf der Karte sehen Sie, wie's geht!

Mission 6: Into the Dark Palace

Eilen Sie durch den Palast und finden Sie einen Weg an den imperialen Stormtroopern vorbei und in den Tower.

Gleich zu Beginn müssen Sie die imperialen Droiden aus dem Weg räumen. Achten Sie auch auf Minen auf dem Boden. Sie sollten zudem die Droiden nicht mit dem Lichtschwert attackieren, da sie sonst zu nah bei Ihnen explodieren und Ihnen schaden könnten. Sie finden schnell eine versperrte Tür (Treppe hoch!), benutzen Sie das Schwert und töten Sie den Droiden hinter der Tür. Einmal draußen, kommen Sie zu einem Raum mit schweren Kampfschäden. Es gibt hier eine Öffnung im Boden, also runter und in den ersten Raum rechts ins Wasser. Sie schwimmen durch den dunklen Kanal und nehmen den linken Weg, bis Sie zu den Stufen zum Kontrollraum gelangen. Einige Droiden warten hier, anschließend geht es links in eine Tür. Im Raum dahinter befinden sich viele Goodies, aber auch einige Stormtrooper. Es geht nach draußen. Der Palast ist gut beschützt, versuchen Sie stets, sich hinter Felsen zu verstecken. Rechts sehen Sie eine Zugbrücke. Das Timing ist hier der Knackpunkt. Sie müssen einen Schalter im linken und einen im rechten Kontrollraum aktivieren. Dann schnell über die Brücke und auf die andere Seite. Nun sehen Sie links ein Fenster, das Sie durch Springen erreichen können. Drinnen suchen Sie den Kontrollraum. Die Tür ist jedoch verschlossen. Betätigen Sie den Schalter rechts, er wird eine Mauer herunterfahren. Gehen Sie auf die andere Seite und betätigen Sie einen weiteren Schalter. Dieser wird eine zweite Mauer in Fahrt bringen. Wenn diese zurückfährt, springen Sie drauf und in den versteckten Raum in der Decke. Dort entfernen Sie das Gitter, um nach unten zu gelangen. Im Raum mit den Troopern werden Sie nach deren Vernichtung einen Fahrstuhl finden. Yun wartet nun auf Sie!







In der Stadt in Level 5 gilt es auch Unschuldige zu schützen (wenn Sie auf der hellen Seite der Macht bleiben wollen) (links). Überraschung: Sam aus Sam & Max erwartet Sie in einem Haus in der Stadt (rechts).



Die Festung in Level 6 ist gut beschützt. Versuchen Sie stets, in Deckung zu bleiben.

Mission 7: Yun – The Dark Youth

Den ersten echten Zweikampf führen Sie gegen Yun. Eine reine Lichtschwert-Kampfmission ohne große Herumlauferei.

Mission 8: Palace Escape

Entkommen Sie aus dem Ballroom und suchen Sie das Shuttle von 8T88. Weg mit den Stormtroopern, und mit dem Fahrstuhl runter. Auf dem Weg nach unten finden Sie einen Geheimgang (zerstören Sie das Gitter mit dem Lichtschwert, drinnen ist ein Schalter). Unten gibt es noch einen Seitengang mit vielen Goodies. Jetzt fahren Sie ganz nach oben aufs obere Deck. Vorsicht vor dem Tiebomber. An der Klippe ist ein Vorsprung (unten), auf dem Sie bis aufs Dach gelangen. Sie finden vier tunnelartige Löcher im Dachabgrund. Fallen Sie in einen der vier (sehr schwierig, vorher abspeichern). Auf dem Boden achten Sie auf die seltsam aussehende Struktur. Geheimraum! Folgen Sie dem Tunnel bis zum Kontrollraum. Achten Sie auf den Hinterhalt! Rennen Sie die Rampe herunter zu einem Fahrstuhl, der zu einem Raum mit einem anderen Fahrstuhl führen wird. Diesen fahren Sie hinunter und bekämpfen das Monster mit

STAR WARS JEDI KNIGHT

Auf einen Blick:
- Mission 9: Fuel Station Launch
- Die Kräfte der Macht

dem Lichtschwert (vorher wieder abspeichern). Gehen Sie in den Raum, aus dem das Monster kam, und betätigen Sie alle Schalter. Zurück zu den Fahrstühlen und hoch. Im ersten springen Sie durch die Öffnung hoch und zu einem der Balken im Schacht. Von hier sehen Sie einen Teil der Wand, zu dem Sie springen können. Es gibt hier ein Gitter, durch das man hindurchgehen kann. Folgen Sie dem Ventilatorsystem bis zu weiteren Balken. Neben Sie die oberen Balken und fallen Sie einfach auf die andere Seite. Einmal aus dem Ventilator, fallen Sie auf den sich bewegenden Fahrstuhl und weiter zu dem anderen Fahrstuhl. Sie sehen eine kreisförmige Öffnung. Rein da, und auf einen tiefen Fall vorbereiten. Achtung: Nicht vom Gebäude fallen! Nun links! Von einer Röhre springen Sie auf die nächste bis zu einem Fahrstuhlschacht. Da geht's jedoch nicht rein, suchen Sie nach einem dunklen Loch, um durchzuschlüpfen. Hier warten wieder Troopers. Nun in den Fahrstuhl und ganz nach oben, wo Jan wartet. Beeilen Sie sich, um nicht zu spät zu kommen.

Mission 9: Fuel Station Launch

Der Level aus der Demoversion: Durch das Füllen der Pumpen gelangen Sie in das Schiff. Die Treppen geht's rauf bis zur verschlossenen Tür. Links springen Sie auf die Röhren, gehen hinten herum und rennen durch einen Tunnel. Im Kontrollraum finden Sie den gelben Schlüssel. Nun springen Sie über die Felsschlucht auf die andere Seite. Gehen Sie jetzt zurück zur Tür, sie läßt sich nun öffnen. Im Spiralflur gehen Sie abwärts bis zu einem Schalter. Auf dieser Etage ist auch ein Fahrstuhl, nehmen Sie ihn in Richtung abwärts. Schauen Sie nach einer kleinen Tür, die Sie nur betreten

DIE KRÄFTE DER MACHT

Es gibt etliche Dinge, die ein Jedi-Ritter besser kann als normale Menschen, und Sie haben endlich die Macht, sie zu nutzen. Mit der Taste „Ä" schalten Sie durch die Kräfte, mit F benutzen Sie diese. Wir haben Tips, wie Sie die Kräfte am effektivsten einsetzen.

DIE NEUTRALEN KRÄFTE



Force Pull: *Kann Waffen aus den Händen des Gegners, aber auch Goodies aus entlegenen Ecken „heranzaubern". Im Multiplayer-Game kann man damit dem angeschlagenen Gegner ein Schnäppchen schlagen. Jagt er verletzt zu einem Medkit, können Sie es mit dem Force Pull wegreißen und ihn erledigen. Üben Sie diese Kraft, um sie zu einer einfach zu handhabenden Waffe werden zu lassen.*



Force Sight: *Mit dieser Kraft kann man unsichtbare Jedis aufspüren, aber auch dem „Blinding" der Dark Jedis entgegenwirken. Sie kann auch statt des Feldlichts (F2), das schnell die Leuchtkraft verliert, eingesetzt werden. Noch ein Tip: Schalten Sie Force Sight an und rufen dann die Automap auf, sehen Sie sowohl Gegner als auch Gegenstände auf der Karte.*



Force Speed : *Vor allem im Kampf hilft das schnelle Rennen, um auszuweichen. Aber auch, um über kleine Schluchten zu gelangen, ist Ihnen diese Kraft von Nutzen.*



Force Jump: *Seien Sie hiermit vorsichtig. Ist Ihnen beim Sprung eine Decke im Weg, verletzen oder töten Sie sich selbst. Der Einsatz des Super-Sprungs ist für das Erreichen einiger Locations unabdingbar. Üben Sie ihn also beizeiten.*

DIE KRÄFTE DER HELLEN SEITE



Force Healing: *Heilt Sie, wenn Sie angeschlagen sind. Seien Sie mit dieser Kraft sparsam, nutzen Sie sie wirklich nur in Notfällen, da sie Mana verbraucht, welches Sie für andere Kräfte benötigen. Vor allem im Multiplayermodus brauchen Sie jede verfügbare Energie.*



Force Persuasion: *Im Single-Modus recht nutzlos, im Multiplayermodus eine tolle Möglichkeit, um „unsichtbar" zu bleiben. Ihr Gegner wird nicht wissen, daß Sie da sind, bis Sie ihm einen neuen Haarschnitt mit dem Lichtschwert verpaßt haben. Im Game können Sie immerhin durch diese Kraft in stark bewachte Areale geraten, ohne aufgespürt zu werden. Um dieser Kraft entgegenzuwirken, benutzen Sie Force Sight, um Ihren Gegner zu sehen.*



Force Blinding: *Diese Kraft ist perfekt, um Attacken der dunklen Seite wie Deadly Sight oder Grip abzuwehren. Blenden Sie einen Gegner, kann er im übrigen nicht per Force Pull Ihre Waffe aus den Händen reißen, so daß Sie ihn dann auch mit einer starken Waffe erledigen können. Als „Gegenmittel" zum Blinding wenden Sie am besten Force Sight an.*



Force Absorb: *Die wohl mächtigste Waffe des guten Jedi! Sie nimmt alle angewandten Kräfte auf und fügt sie in Form von Mana Ihren Energievorräten hinzu. Ihre Sterne in diese Kraft zu investieren, ist eine weise Entscheidung. Was tut man gegen Force Absorb? Am einfachsten benutzt man keine Kräfte der Macht. Gegen den Force Throw bietet Force Absorb im übrigen keinen Schutz!*



Force Protection: *Diese Kraft ist so gewaltig, daß sie auf den ersten Blick unfair erscheint, doch sie hat auch Schwächen. Die Protection schützt vor jeder Kraft, vor Waffen und absorbiert sogar teilweise die Verletzungen durch ein Lichtschwert. Wenn Sie jedoch wissen, daß Ihr Gegner diese Macht besitzt, wissen Sie auch, daß er keinerlei neutrale Kräfte hat. Gegen Force Throw hilft Protection auch nicht, ebenso wie es gegen Blinding keinen Schutz bietet. Es braucht eine große Menge Mana, und wenn Sie bemerken, daß Ihr Gegner diese Kraft nicht benutzt, könnte es heißen, daß er kein Mana mehr hat. Nun sind also Ihre konventionellen Waffen am Zug.*

DIE DUNKLEN MÄCHTE



Force Grip: *Nehmen Sie Ihren Kontrahenten in den Grip und schießen Sie mit explodierenden Pfeilen auf ihn. Achtung: Er kann aber schießen und herumlaufen.*



Force Throw: *Hauptsächlich als Gegenmittel gegen Force Protection einzusetzen.*



Force Lightning: *Diese Kraft verbraucht Mana wie Brot und ist schwer zielsicher einzusetzen. In kleinen Räumen kann sie dennoch sehr wirksam sein. Auch unter Wasser ist diese Kraft einsetzbar. Um sich vor den Blitzen zu schützen, sollten Sie ihnen aus dem Weg gehen (Force Speed).*



Force Destruction: *Auch dies ist eine sehr energiefressende Macht und sollte nur eingesetzt werden, wenn ein Treffer garantiert ist. Force Destruction kann einen Jedi nicht vom Gebrauch der Force Protection abhalten, doch er wird herumtaumeln und könnte stürzen, wenn Sie es gut timen. Am besten setztén Sie Force Speed als Konter gegen Destruction ein. Mit Force Absorb bekommen Sie die Mana der fremden Kraft hinzugefügt.*



Deadly Sight: *Diese Kraft verhindert, daß Sie neutrale Mächte benutzen, dafür ist sie eine sehr gefährliche Waffe. Am besten bleiben Sie außer Reichweite oder versuchen, das Blinding anzuwenden.*



Computerspiele

http://www.multimedia-soft.de

Spieleladen & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ✉ Info ✉ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbständig machen? Sie haben Interesse an Spielesoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MulTiMEdiA SofT
52349 DÜREN Josef Schregel Str.50

MulTiMEdiA SofT finden Sie in:

13349 BERLIN
Müllerstraße 70 ☎ 030-4520392
Nähe U-Bahnhof Rehberge

15230 FRANKFURT/ODER
Spornmachergasse 1 ☎ 0335-4001888
Netzwerk-Spielen im Laden

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 64 ☎ 03364-72595
Netzwerk-Spielen im Laden

27232 SULINGEN
Lange Straße 42 ☎ 04271-6920
Netzwerk-Spielen im Laden

NEU * NEU * NEU
28757 BREMEN
Sagerstraße 44 ☎ 0421-669781

33098 PADERBORN
Marienstraße 19 ☎ 05251-296505
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☎ 02841-21704
Netzwerk-Spielen im Laden

52349 DÜREN
Josef Schregel Str. 50 ☎ 02421-28100
Netzwerk-Spielen im Laden, Internet, Kinder-Computerschule, Install-Service

NEU * NEU * NEU
78224 SINGEN
Ekkehardstraße 78 ☎ 07731-181866

82515 WOLFRATHSHAUSEN
Obermarkt 48 ☎ 08171-910660
Computer-Spielen vor Ort

99084 ERFURT
Meienbergstraße 20 ☎ 0361-5621656

MulTiMEdiA SofT BÜRO
ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schregel Str 50
☎ 02421-28100 FAX 281020

Und läuft und läuft und ...



PC Test 8/97
PC TEST
Urteil: »Sehr gut«

PC SHOPPING EMPFEHLUNG
Ausgabe 10/97

1,9
GameStar
Maestro 32/96
Ausgabe 11/97

SoundSystem Maestro 32/96

Schönes gibt's übrigens auch von unserem SoundSystem Maestro 32/96 zu berichten:
Spitzentechnologie zum Superpreis. Schon ab DM **299,-*** ('SE'-Version) erweitern Sie Ihren Rechner mit 4MB Wavetablesounds, Effektprozessor und voller Spielekompatibilität. Für nur DM 379,-* erhalten Sie zusätzlich das „Rundum-Glücklich-Paket" – mit Kabeln (MIDI/Audio), Kondensatormikrofon und umfangreichem Softwarebundle.

SoundSystem Maestro 32/96.

- neue Version
- 16Bit / 48kHz / linearer Frequenzgang
- Umfangreiches Zubehör
- professionelle Steinberg-Software
- Superpreis

TerraTec-Produkte erhalten Sie unter anderem bei:
BEMI, BRINKMANN, COMTECH, CONRAD, ESCOM 2001, KARSTADT, MEDIA MARKT, PC SPEZIALIST, PROMARKT, WEGERT, VOBIS
und im gutsortierten Fachhandel.
Schulbedarf
fon (08152) 93960

Mehr Infos? Schicken wir Ihnen gerne.

TerraTec Electronic GmbH
Herrenpfad 38
41334 Nettetal
http://www.terratec.net
fon (02157) 81790
fax (02157) 817922



pro Bestellung eine Gratis-Leveldiskette!

Science Fiction

Blade Runner*	89,–
Conquest Earth	79,–
Dark Reign	89,–
Fallout*	74,–
Incubation	69,–
Jedi Knight	89,–
Leviathan	74,–
Outpost 2*	76,–
Pax Imperia II*	79,–
Perry Rhodan*	79,–
Shadow of the Empire	79,–
Star Trek: Starfleet Academy	76,–
Total Annihilation	79,–
Unreal*	79,–
Wing Commander 5*	79,–

Fantasy

Atlantis	79,–
Birthright	79,–
Dark Earth*	79,–
Demonworld	69,–
Dragon Lore 2	49,–
Dungeon Keeper	79,–
Lands of Lore 2*	75,–
Legacy of Kain	79,–
Meridian 59*	79,–
Riven*	85,–
Warlords III	75,–

Sonstiges

Age of Empires	95,–
Agent Armstrong	69,–
Baphomets Fluch 2	76,–
C&C Der Vergeltungsschlag	29,–
Constructor	74,–
Dayton USA Deluxe*	74,–
Der Industriegigant	69,–
John Madden´98*	79,–
NBA Live´98*	79,–
NHL 98*	76,–
Tomb Raider 2*	75,–

Game·Town

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Irrtum und Änderungen vorbehalten

Versandkosten

Vorkasse 5,–DM, Nachnahme 10,–DM pauschal, ohne Zusatzkosten!

Bestellannahme

Mo-Fr 11.00 - 19.00 Uhr, Sa 10.00 - 14.00 Uhr
Tel.: (030) 44 68 88 41
Fax.: (030) 44 68 88 22
eMail: GameTown@t-online.de

Wir führen auch Sony PSX und Nintendo 64
Fordern Sie unsere kostenlose Gesamtpreisliste an!



Auf einen Blick:
- Mission 10: 8T88´s Reward
- Mission 11: The Brothers of Sith
- Mission 12: Escape with the Map
- Multiplayer: Spaß im Netz

können, wenn Sie kriechen. Gehen Sie bis zum Ende der Halle und lassen Sie sich rechts runterfallen. Zweimal links finden Sie im Dunklen versteckt einen kleinen Fahrstuhl. Hoch geht's, denn dort finden Sie einen Schraubenschlüssel. Mit dem Schlüssel geht es zur Hauptstation nach unten. Benutzen Sie den Schlüssel, um eine Tür zum Benzinlager zu öffnen. Gehen Sie abwärts (anschließend Fahrstuhl benutzen!) und suchen Sie die Benzintanks. Gehen Sie rechts durch eine Tür und betätigen Sie alle drei Schalter rechts, anschließend geht es abwärts zum Fahrstuhl. Sie waten bald durch das Benzin. Benutzen Sie hier keine Waffen. Um die runden Tore zu öffnen, drücken Sie die Schalter an der Seite. Sie müssen immer die vorherige Tür verschlossen haben, bevor Sie eine neue öffnen. An der Gabelung können Sie beide Wege gehen. Nach einem kleinen Spaziergang durch die Röhren kommen Sie in einem runden Raum an. Gehen Sie in die Mitte und durch das Gitter (Lichtschwert benutzen!). Am Boden gehen Sie rechts in einen Raum, anschließend die Treppen hoch. Finden Sie den Fahrstuhl, um in den dritten Stock zu fahren. Hier gibt es einen weiteren Fahrstuhl: hochfahren! Klettern Sie auf die Röhren und folgen Sie dem Weg, bevor Sie sich links herunterfallen lassen. Noch einmal runter und anschließend auf das Schiff. Der Level ist beendet!

Mission 10: 8T88's Reward

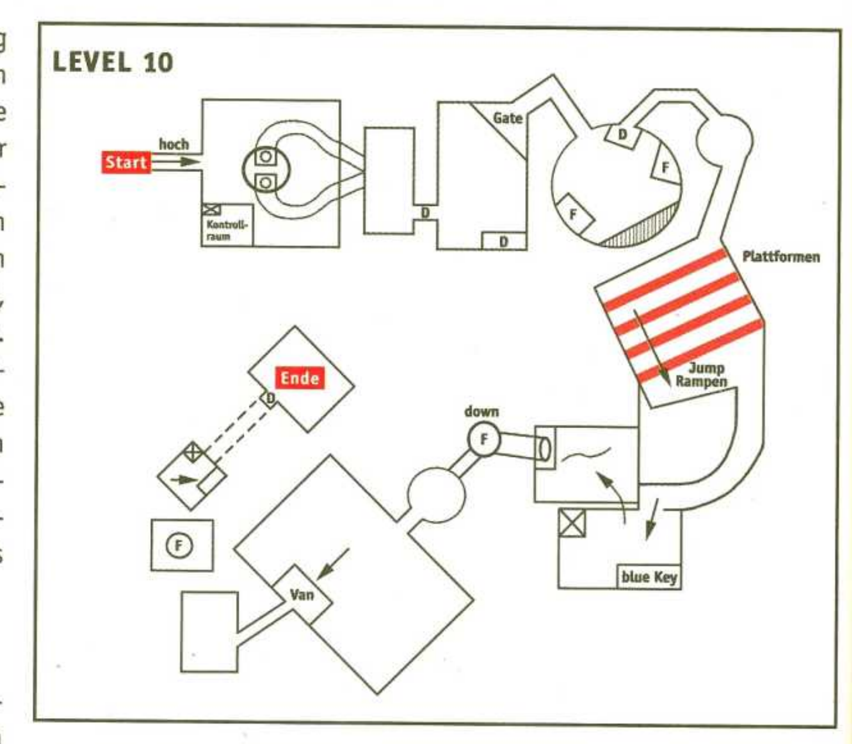
Finden Sie 8T88's Schiff. Auf unserer Karte können Sie sich den Weg einprägen.

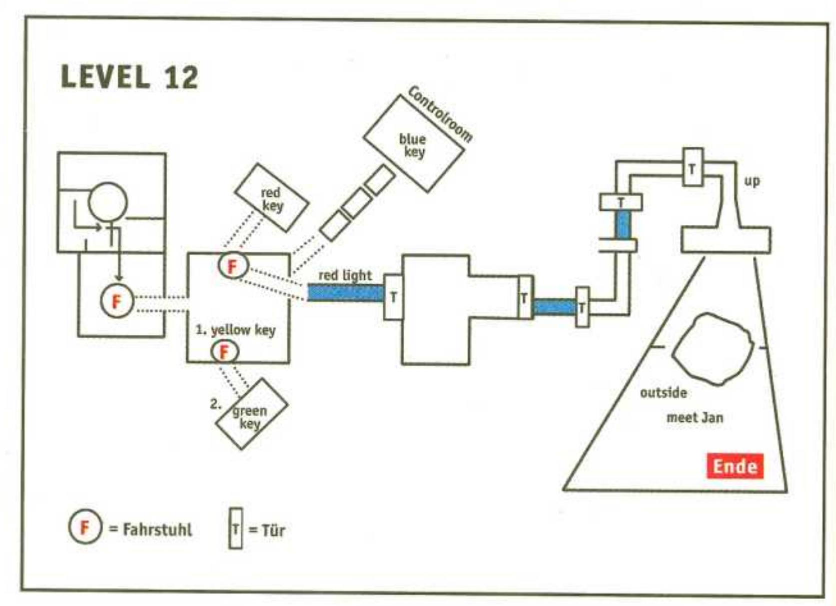
Mission 11: The Brothers of Sith

Gorc und Pic wollen im Zweikampf besiegt werden. Um den kleineren der beiden zu sehen (er macht sich ständig unsichtbar), schalten Sie auf „Force Seeing". Danach steht die erste Entscheidung an, ob Sie zur dunklen oder hellen Seite der Macht streben.

Mission 12: Escape with the Map

Treffen Sie Jan und die Crow. Auf der Karte finden Sie eine Wegbeschreibung.

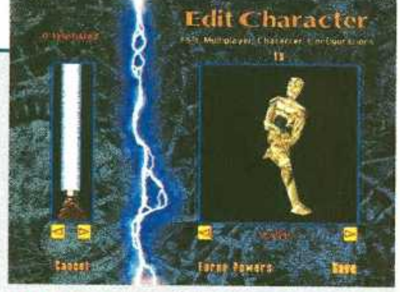




MULTIPLAYER: SPASS IM NETZ

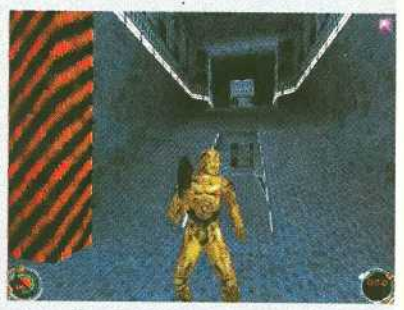
Großen Wert hat LucasArts bei Jedi Knight auf die Gunst der Fans des Mehrspielermodus gelegt. Insgesamt finden sich 28 verschieden aussehende Spielertypen – vom Stormtrooper über verschiedene Kyles bis hin zum C3PO-Typus– , in die Sie sich im Netz verwandeln können, um mit Ihren Freunden das Lichtschwert zu schwingen. Bis zu acht können über ein lokales Netzwerk (LAN) spielen, während über das Internet vier Spieler am Start sein können. Jeder Spieler muß eine Jedi Knight-CD im Laufwerk haben, wobei beide CDs zum Spielen benutzt werden können. Es spricht also nichts dagegen, einem Freund Ihre zweite CD zu leihen. Am einfachsten ist das Spielen über die GameZone im Internet. Unter http://www.zone.com erreichen Sie das Spielfeld, in dem schon unzählige Spieler aus der ganzen Welt auf Sie warten. Lediglich einen Screennamen und ein Paßwort müssen Sie registrieren lassen, kosten tut die Zone nichts (abgesehen von den Telefongebühren und den Onlinegebühren an Ihren Provider). Sie müssen jedoch den Internet Explorer von Microsoft benutzen, Netscape funktioniert leider nicht.

Sie können Ihrem erstellten Charakter einen der acht Machtgrade zuteilen: Von keinem Stern (Uninitiierter) bis hin zu 24 Sternen (Dunkler Lord/Lord) sind Unterteilungen möglich. Als Mehrspielerlevel existiert ein schon übliches „Capture the flag", aber auch sechs verschiedene Jedi-Trainingslevels. In diesen Levels können Sie Ihre Künste gegen andere Spieler testen. Ist „Team Play" nicht aktiviert, geht es nur gegen jeden Spieler, wird „Team Play" jedoch aktiviert, teilt der Computer automatisch die Spieler in Mannschaften ein.



Die Trainingslevels

Nar Shaddaa Loading Terminal: Der medizinische Roboter 2-1B befindet sich in einem Raum über dem Haupteingang. Nähern Sie sich ihm, können Sie durch einen Druck auf die Leertaste geheilt werden – leider nur alle 15 Minuten.



Bespin Mining Station: Szenario ist eine Gasförderstation in den Wolken. Hier kann man leicht von den schmalen Stegen fallen.
Blades of death: Ein Drei-Etagen-Labyrinth mit einem tödlichen Ventilator in der Mitte, schwach beleuchtet.
Canyon Oasis: Viele weite Plätze lassen dramatische Schlachten zu.
The Valley of the Jedi Tower: Hier können Sie lediglich die Lichtschwerter einsetzen.
Battleground Jedi: ebenfalls nur Lichtschwerter.



GAMES AND MORE



Versandhandel für Software und Computerzubehör

GAMES

Titel	DM
3D Ultra Minigolf	59,95
688i Hunter Killer (Win95, dt)	79,95
7' Legions	79,95
Adventure Box (dt.)	49,95
Age of Empire *	74,95
Air Warrior II (dt.)	79,95
Akte Europa	79,95
Alexander der Große (dt.) *	69,95
Anstoß 2	74,95
Atlantis - The lost Tales	79,95
Baphomets Fluch 2 (dt.)	74,95
Beasts & Bumkins	69,95
Blade Runner *	74,95
Bubble Bobble	59,95
Bug Too!	69,95
Bundesliga Manager '97 (dt.)	69,95
C&C 2: Alarmstufe Rot (dt.)	79,95
C&C 2: Mission Gegenangriff (dt.)	25,95
C&C 2: Mission Vergeltungsschlag (dt.)	25,95
Capitalism Plus	69,95
Chessmaster 5000 (Schachprogramm, dt.)	79,95
Civil War General: Robert E. Lee (dt.)	49,95
Civilization 2 (dt.)	59,95
Civilization 2 - Scenarios (dt.)	39,95
Club Manager 97/98	59,95
Comanche 3.0 (dt.) oder (engl.) je	79,95
Conquest Earth	79,95
Constructor	74,95
Creatures (dt.)	69,95
Daggerfall - Elder Scrolls 2 (dt.) *	79,95
Dark Colony	74,95
Darklight Conflict (dt.) *	79,95
Daytona USA	74,95
Dark Earth *	69,95
Dark Reign	79,95
Demonworld (dt.) *	69,95
Der Industriegigant (dt.)	69,95
Diablo (DA)	74,95
Diablo: Zusatz-Disk Hellfire	29,95
Die großen Schlachten der Geschichte (dt.)	89,95
Die Siedler 2 Gold (incl. Mission-Disk,dt.)	84,95
Die Siedler 2: Mission Disk (dt.)	29,95
Die Siedler 2: Die Übersiedler (dt.)	24,95
Die Siedler 2: Siedeln 2 (150 Levels, dt.)	19,95
Die Siedler 2 Collection (dt.)	119,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	79,95
Discworld 2 (dt.)	89,95
Dominion (dt.) *	79,95
DSA: GAMY-Collection	89,95
Dungeon Keeper (dt.)	74,95
Dungeon Keeper (engl.)	79,95
Earth 2140	39,95
Earth 2140 - Mission Pack	29,95
Ecstatica 2 (dt.)	74,95
Elisabeth I. (dt.)	69,95
Evidence	89,95
Extrem Assault (dt.)	74,95
F1 Racing Simulation *	74,95
Fallout *	79,95
FIFA Soccer '97 (dt.)	64,95
FIFA Soccer '98 (dt.) *	69,95
FIFA Soccer Manager (dt.)	69,95
Floyd (dt.) *	64,95

GAMES

Titel	DM
Formel 1 (dt.)	89,95
Formula Karts	89,95
Formula One Grand Prix 2 (dt.)	79,95
Funsoft Strategie - Spielesammlung	59,95
Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser deLuxe	
G-Nome	79,95
Grand Prix Manager 2	49,95
Harvest of Souls	89,95
Have a N.I.C.E. Day! (dt.)	99,95
HeliCops	59,95
Heroes of Might & Magic 2 (dt.)	69,95
Hugo 4	49,95
Hugo 5	64,95
iF - 22 Raptor (dt.)	79,95
Imperialismus	74,95
Imperium Galactica	69,95
Incubation: Phase IV - Battle Isle	64,95
Independence Day (WIN95, dt.)	79,95
Interstate '76	79,95
Jack Nicklaus 4	99,95
Jagged Alliance 2: Deadly Games (dt.)	49,95
James Bond 007	79,95
Jedi Knight	79,95
Kick Off '97	79,95
King's Quest Collection 1-6 (DA)	69,95
KKND (dt.)	54,95
Koala Lumpur: Reise ins Chaos (incl. T-Shirt)	74,95
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	69,95
Leisure Suit Larry 7 (dt.)	69,95
Leviathan	79,95
Links '98	69,95
Little Big Adventure 2	74,95
Lords of the Realm 2 (dt.)	79,95
Lords of the Realm: Mission-Disk	29,95
Lost Vikings 2	79,95
Magic - Die Zusammenkunft (dt.)	89,95
Master of Orion 2 (dt.)	89,95
MDK - Special Edition (dt.)	49,95
Mechwarrior 2 Limited Edition	69,95
Monkey Island 3 *	79,95
Monster Truck	79,95
Moto Racer (Win95, dt.)	79,95
MS Flugsimulator '98	99,95
Myst Lim. Ed.	69,95
Need for Speed 2 (dt.)	79,95
NHL '98 (dt.) oder (engl.) je	79,95
Outlaws (dt.)	79,95
Outpost 2	74,95
Pacifik Admiral	74,95
Pandora Akte (dt.)	89,95
Pax Imperia 2: Sternenkolonie *	64,95
Perry Rhodan: Operation Eastside *	64,95
Phantasmagoria 2 (dt.)	74,95
Police Quest Swat 2	64,95
Premier Manager 97	69,95
Privateer 2: The Darkening (dt.)	59,95
Pro Pinball: Time Shock	79,95
Puzzle Bobble	59,95
Rebell Assault 2 (dt.)	49,95
Resident Evil	74,95
Risnig Lands *	64,95
Risiko (Win95)	79,95
Riven: Myst 2 *	79,95
SIM City 2000 WIN95, Netzwerkfähig, dt.)	99,95
Sonic & Knuckles Collection	59,95

GAMES

Titel	DM
Sid Meier's Gettysburg	74,95
SSN - Tom Clancy	64,95
Star Command	74,95
Star Trek: Borg	59,95
Star Trek: Deep Space Nine (DA)	49,95
Star Trek: Generations (dt.)	89,95
Sub Culture *	74,95
The last Express	89,95
Theme Hospital (dt.)	79,95
Tie Fighter (dt.)	49,95
Tomb Raider 2 *	74,95
Total Annihilation	79,95
Trash It	89,95
UEFA Champions League 96/97	69,95
Uprising *	74,95
Versailles 1865	79,95
Virtua Fighter 2	79,95
Warlords 3	79,95
Wet - The Sexy Empire (dt.)	74,95
Worms 2 *	79,95
X-Wing vs. Tie Fighter (Win95, DA)	79,95
Zork - Special Edition	109,95

Knüllerpreise

Titel	DM
A-Train	29,95
Amerika 1861-1865 (WL, dt.)	29,95
Bad Mojo (dt.)	29,95
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,95
Battle Isle 3 (dt.)	39,95
Battle Team incl. DataDisk 1 + 2 (dt.)	19,95
Betrayal at Krondor	29,95
Bundesliga Manager Professional	19,95
Civilization (dt.)	29,95
Colonization (dt.)	29,95
Comanche incl. Mission (dt.)	39,95
Conquest of the New World (dt.)	34,95
Conquest of the New World de Luxe (dt.)	37,95
Cyberia (dt.)	29,95
Der Meister	29,95
Descent (dt.)	25,95
Descent 2	29,95
Destruction Derby 1	29,95
Die Siedler (Classic, dt.)	29,95
Die Fugger 2 (dt.)	29,95
DSA 1: Schicksalsklinge (dt.)	29,95
DSA 2: Sternenschweif (dt.)	29,95
DSA 3: Schatten über Riva (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	29,95
Earthworm Jim 1+2 komplett (dt.)	39,95
Eishockey Manager	19,95
Fields of Glory (dt.)	29,95
FIFA Soccer '96 (dt.)	29,95
FireFight (Win95)	39,95
Frankenstein (dt.)	29,95
Gene Wars	39,95
Goblins 1+2, Goblins 3 je	29,95
Golden Gate Killer (dt.)	29,95
Grand Prix	29,95
Grand Prix Manager 1 (DA)	29,95
Höhlenwelt Saga	24,95
Kick Off '96	29,95
King's Quest 7 (dt.)	29,95
Lemminge 1-3 komplett	29,95
Lost Eden	19,95

GAMY's Tip des Monats

Titel	Preis
Age of Empire *	74,95 DM
Anno 1602 *	64,95 DM
Blade Runner *	74,95 DM
Floyd *	64,95 DM
Monkey Island 3 *	79,95 DM
Tomb Raider 2 *	74,95 DM

Sie wollen mehr ??? Unseren kostenlosen Katalog anfordern oder im T-Online unter **GAMES AND MORE#** nachschauen...

Knüllerpreise

Titel	DM
Mag! (dt.)	19,95
Mechwarrior 2 (dt.)	29,95
Mechwarrior 2 Erweiterung	25,95
Minigolf	19,95
Nascar Racing incl. Track Pack	29,95
Normality (dt.)	29,95
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,95
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,95
Pinball Fantastie	39,95
Pinball Illusions	39,95
Pirates! Gold (dt.)	29,95
Pizza Connection (dt.)	19,95
Prince of Persia Collection	29,95
Pro Pinball: The Web	39,95
Pyst	19,95
Race Mania	9,95
Railroad Tycoon deLuxe (DA)	29,95
Rebell Assault	39,95
Sam & Max (dt.)	29,95
Silent Thunder (dt.)	39,95
Syndicate Wars (dt.)	39,95
The Last Dynasty	34,95
This Means War	29,95
Transport Tycoon incl. World Editor	29,95
UFO Enemy Unknown	29,95
Virtual Pool	29,95
Vollgas	39,95
WarCraft: Orcs & Humans (dt.)	29,95
WinSkat (dt.)	39,95
WipeOut & Novastorm komplett	29,95
WWF Wrestlemania	29,95
Z - The Bitmap Brothers (incl. Data Disk)	39,95

Infotainment-Software

Titel	DM
After Dark 4.0 (dt.)	39,95
Barbie Modedesigner	59,95
G-Data Power Atlas	39,95
Kai's Power GOO (dt.)	99,95
Mathefit 1.0	19,95
Mega Mathe Blaster (dt.)	69,95
MS - Encarta '97	189,95

Weitere Software auf Anfrage !!!

Multimedia-Hardware

Artikel	DM
Lautsprecher 60W bis 240W Netzteil int.	ab 39,95
Matrox Mystique	ab 249,95
SoundBlaster 64 PnP	ab 249,95
586er - Prozessoren	ab 149,95
Pentium-Motherboard (ohne CPU)	ab 149,95

Weitere Hardware, Joysticks, Mäuse auf Anfrage!!!

Lösungsbücher/Literatur

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar ! Ständig mehr als 100 Titel auf Lager ! Hier eine kleine Auswahl: alle Titel 14,80
Albion, Alien Trilogie, Atlantis, Baphomets Fluch, Biing!, Civilization 2, C & C 1/2/Mission-CDs,Daggerfall, DSA, Die Siedler 2, Earth 2140, Fable, Golden Gate Killer, Höhlenwelt-Saga 1, Kings Quest-Reihe, Lands of Lore, MDK, Schleichfahrt, Star Trek, Stonekeep, WarCraft 2, Wing Commander 4, Zork Nemesis

Hinweis in eigener Sache:

Weitere Spiele und Lösungsbücher auf Anfrage erhältlich. Riesen Auswahl auch an Sony-Playstation-, N 64-, Sega Saturn-, Super NES- und Game Boy-Spielen.



Besuchen Sie uns in unserem Ladengeschäft:

Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow

Telefon (0 33 28) 39 52 15

Tolle Geschenk - Ideen für Weihnachten
Im neuen
GAMY - Weihnachts - Katalog
Kostenlos anfordern

Telefonische Bestellannahme

(0 33 28) 39 52 11

Mo - Fr 9.00 - 19.00 Uhr & Sa 9.00 - 16.00

GAMES AND MORE Versandhandel für Software und Computerzubehör Korf & Korf OHG
Neue Straße 3 ---- 14513 Teltow ---- Fax: (0 33 28) 47 29 25
Neuheitenservice, Bestellungen, Infos auch unter T-Online: *GAMES AND MORE#*

*Bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preis in DM incl. 15%, Bücher 7% Mehrwersteuer. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere AGB.
Versandkosten: Nachnahme: 10,90 DM plus 3,00 DM NN-Gebühr der Post; Kreditkarten(AmExp, VISA, Diners Club): 9,90 DM; Vorkasse 6,90 DM; Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20.00 DM

Ab 250,00 DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!



Auf einen Blick:
- Mission 13: The last Planet of Jedi
- Mission 14: MAW
- Mission 15: The Falling Ship
- Mission 16: Sariss
- Mission 17: The Valley Tower Ascent

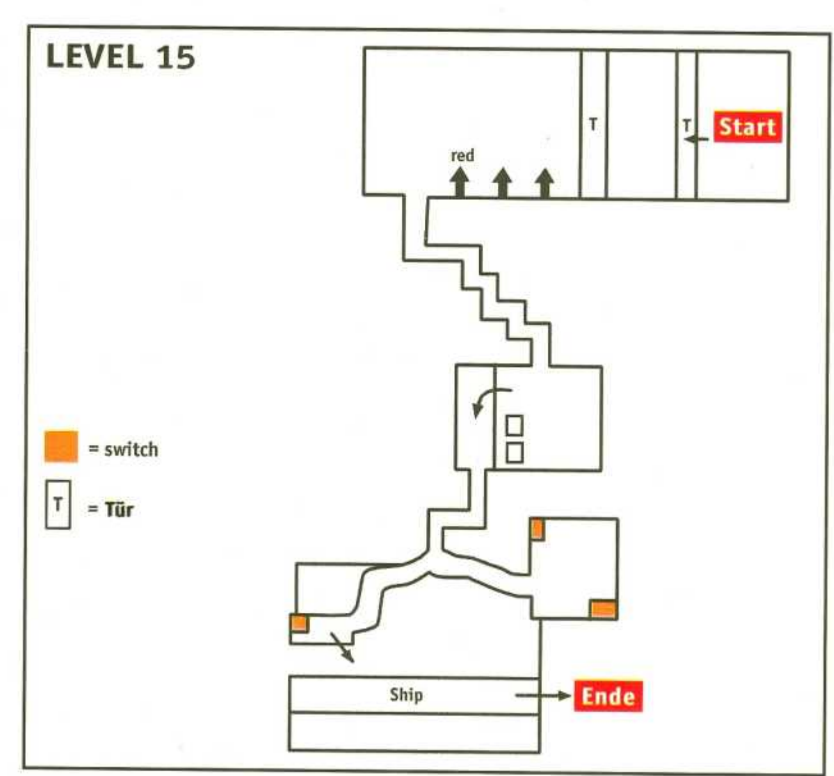
Mission 13: The Last Planet of Jedi
Durch die Canyons und die Flüsse waten Sie, um die Gegner zu entwaffnen und ins Gebäude zu kommen. Auf unserer Karte sehen Sie den Weg, den Sie zu beschreiten haben.

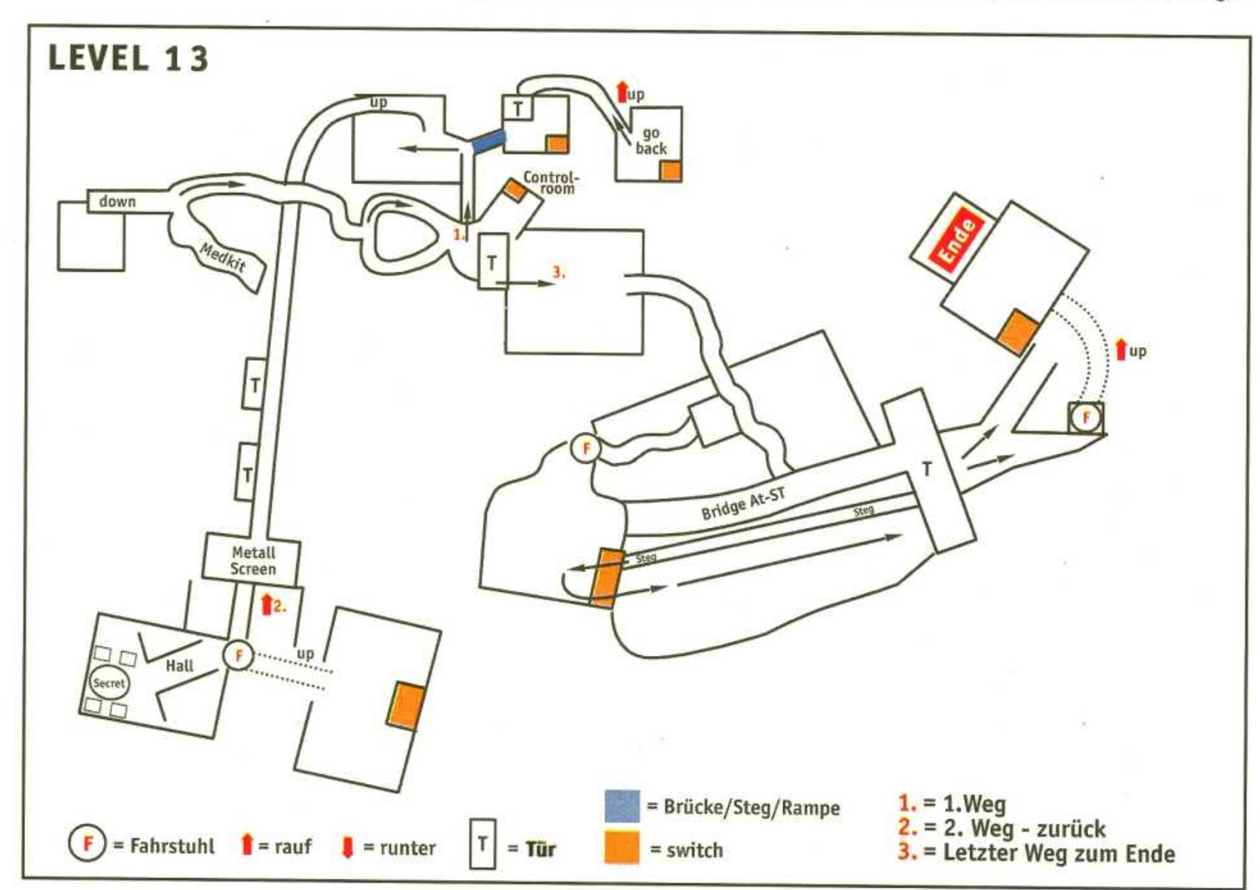
Mission 14: MAW
Der Zweikampf gegen Maw bringt zwei weitere Sterne.

Mission 15: The Falling Ship
Rennen Sie zur Landebay, bevor das Schiff dort einschlägt. In diesem Level ist ein Geheimraum versteckt. Siehe Karte!

Mission 16: Sariss
Und wieder ein Zweikampf (gegen Sariss), der zwei Sterne bringt.

Mission 17: The Valley Tower Ascent
Aktivieren Sie das Cargo-Conveying-System. Es wird helfen, den äußeren Perimeter des Tales zu erreichen. Gehen Sie den Aufgang hoch und aktivieren Sie den Schalter, jetzt geht es mit dem Fahrstuhl hoch. Gehen Sie durch den Ventilator, bis Sie zu einem Raum gelangen, der einen langen Durchgang hat. Fallen Sie durch. Landen Sie auf der Plattform auf der Gegenseite und betätigen Sie den Schalter. Töten Sie die Wachen und reiten Sie auf den Boxen wieder hoch. Nun gehen Sie wieder zurück zu dem Raum mit dem Fahrstuhl, zu den zwei Rampen führen. Nehmen Sie den Fahrstuhl nach oben und hüpfen Sie auf eine der Boxen bis in den oberen Steg. Hier gibt es einige Goodies zu finden. Nun springen Sie runter und gehen in den Raum, in dem die Boxen hochfliegen. Nehmen Sie eine der Boxen, um nach oben zu gelangen. Auf diesem Weg sehen Sie ein mehreckiges Loch, nichts wie rein. Mit dem Luftwirbler geht es hoch, nehmen Sie dann den Fahrstuhl nach oben und gehen Sie in den Kontrollraum. Mit dem kleinen Fahrstuhl geht es wieder herunter, und nun springen Sie in den Lufttunnel. Achten Sie darauf, daß der Wind sich gelegt hat. Einmal drüben, betätigen Sie den Schalter und gehen wieder zurück. Nehmen Sie die bewegliche Plattform zur anderen Seite. Dort schauen Sie auf den Felsen (unter Ihnen) und springen drauf, nehmen Sie den Fahrstuhl nach oben und gehen Sie immer weiter hoch. Ganz oben laufen Sie einmal herum und nehmen den riesigen, schmalen Fahrstuhl nach oben. Am Luftwirbler geht es auf die Plattform rechts. Springen Sie selbst dorthin, nehmen Sie besser nicht den Luftwirbler. Durch die dunklen Gänge finden Sie einen weiteren Ventilator. Einfach geradeaus und mit dem Fahrstuhl zwei Stockwerke tiefer fahren. Betätigen Sie den Schalter und folgen Sie dem Korridor nach unten. Betätigen Sie den nächsten Schalter, den Sie erblicken. Nun springen Sie in den Windtunnel und fallen durch das Loch unter Ihnen. Nun schalten Sie den Hauptschalter nach unten und gehen mit dem rechten Fahrstuhl wieder nach oben. Gehen Sie die erste Möglichkeit



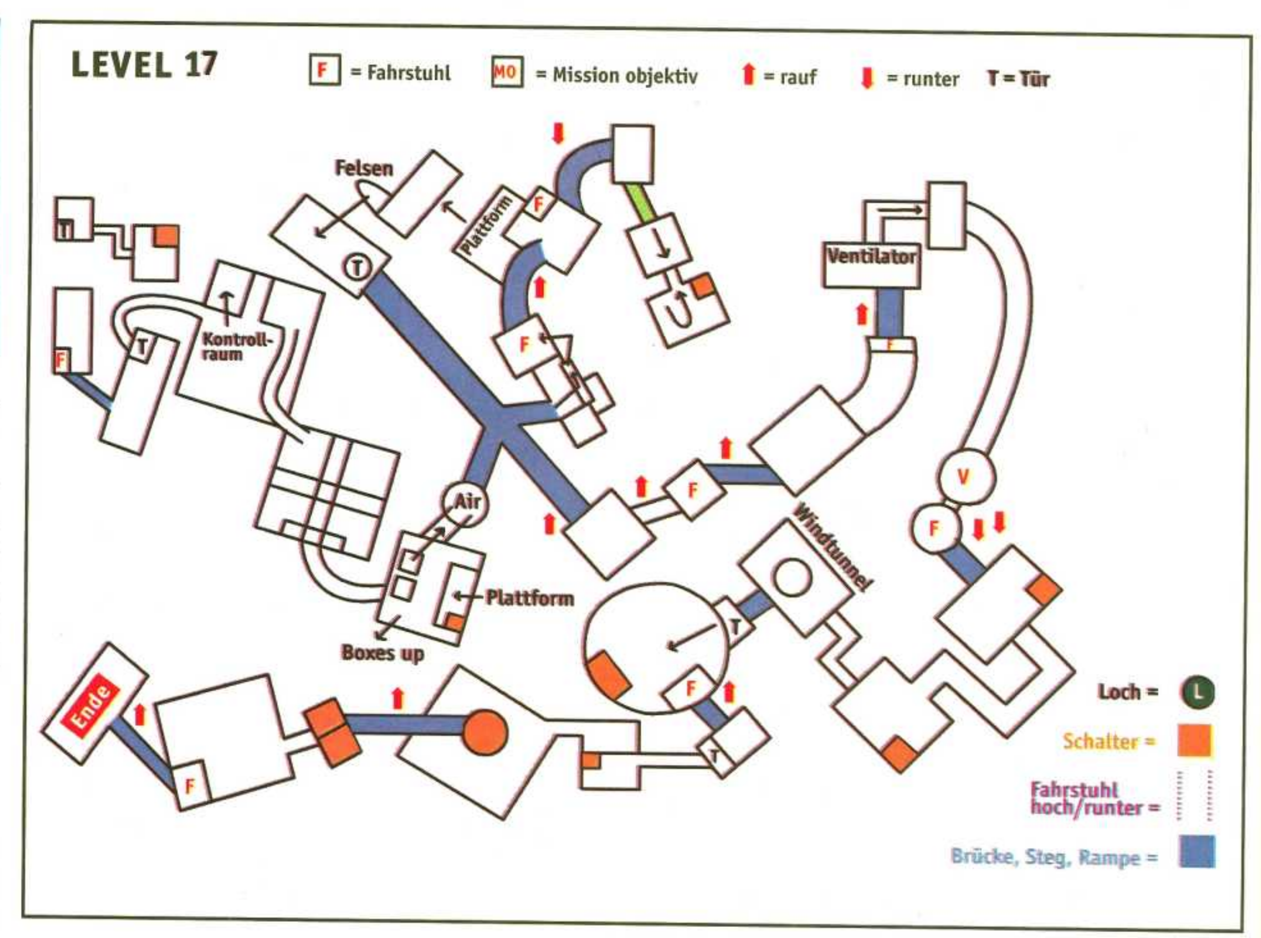



Im 13. Level wenden Sie sich nach links, rechts wartet eine Mine.


Ein harter Brocken erwartet Sie am Ende von Level 13.


Über den unteren Steg müssen Sie nachher klettern.

Auf einen Blick:
- Mission 18: Descent into the Valley
- Mission 19: The Valley of the Jedi
- Möge die Telekom mit Dir sein



rechts, und Sie finden sich in einem riesigen Raum wieder. Gehen Sie den schmalen Weg hoch und schalten Sie einmal mehr. Nehmen Sie nun den riesigen Ventilator (auf dem Boden), um nach oben zu gelangen. Nehmen Sie nun irgendeinen Fahrstuhl nach oben, und es ist geschafft!

Mission 18: Descent into the Valley

Er geht durch lange Tunnel geradeaus in die Tiefe, bis Sie einen Fahrstuhl finden. Stellen Sie sich drauf, und „jumpen" Sie wieder herunter, wenn er hochfährt, um in das so entstandene Loch im Boden zu klettern. Laufen Sie durch die Gänge, bis Sie einen Raum erreichen, in dem geradeaus ein Fahrstuhl und links ein Durchgang zu sehen ist. Gehen Sie durch den Durchgang und rennen in den Raum, wo Sie einen Schlüssel finden. Nun wieder zurück zu der Tür an einer Biegung, die vorher verschlossen war. Das ist der Kontrollraum. Betätigen Sie den Schalter, und zurück in die Richtung, wo Sie den Schlüssel her haben. Gehen Sie durch den Raum, wo einst der Schlüssel war, und betätigen Sie den Schalter, der den großen Felsbrocken in Bewegung setzt. Springen Sie auf den Brocken und dann zur Seite. Nun lassen Sie sich in den darunterliegenden Raum fallen und nehmen den Fahrstuhl. Gehen Sie in den nächsten Kontrollraum und betätigen Sie die Schalttafel. Ein Felsbrocken wird sich zu drehen beginnen. Gehen Sie aus dem Raum, nach rechts, und nutzen Sie Ihre Sprungkraft, um höher zu gelangen. Nun springt man auf den rotierenden Brocken und rennt auf die andere Seite. Danach müssen Sie wieder auf den Brocken (wenn er sich neigt), um in den Raum rechts unten zu gelangen. Folgen Sie der Passage, bis Sie zu den drei grünen Schaltern gelangen. Aktivieren Sie sie und fahren Sie mit dem Fahrstuhl, laufen Sie bis zu einem Abgrund. Jetzt wird es knifflig: Springen Sie auf die Plattform unter Ihnen, dann drehen Sie sich und hüpfen auf die Plattform gegenüber. So geht es weiter, bis Sie auf der triangelförmigen Plattform sind. Jetzt sehen Sie einen schmalen Steg rechts, da drauf, dann hoch, um den Schalter zu aktivieren, der eine Plattform (unter Ihnen) hochfährt. Da muß man drauf, danach geht es weiter die Rampen hoch bis zum obersten Stockwerk. Anschließend geht es über einen sehr, sehr schmalen Steg, dann hinunter zu einer anderen kleinen Ecke. Im Raum mit dem gelben Kraftfeld schalten Sie den Power-Schalter aus und springen den Luftschacht hinunter. Bald sehen Sie ein Gitter unter sich. Zerstören Sie es, und der Level ist geschafft.

Mission 19: The Valley of the Jedi

Am Anfang geht es immer geradeaus: Folgen Sie dem Fahrstuhl herunter und durchstöbern Sie den Canyon. Bald finden Sie eine Höhle, die sich in zwei Richtungen gabelt. Gehen Sie rechts herum. Wenn Sie in einer dunklen Halle angekommen sind, gehen Sie nach links und schaffen Sie die zwei großen Monster aus dem Weg, bevor Sie in das Loch im Boden klettern. Sie müssen in den ersten Raum gelangen, wenn Sie ganz

MÖGE DIE TELEKOM MIT DIR SEIN

Jedi Knight rules – zumindest im Internet. Schon vor dem offiziellen Veröffentlichungstermin gab es Hunderte von Seiten, die auf die Ankunft des „Software-Messias" warteten. Mittlerweile ist auf diesen Seiten sogar eine ganze Menge zu finden.

Unter http://jedi.questgate.net/ , http://www.votj.com/ , http://outpost.simplenet.com/JediKnight/ , http://jediknight.scorched.com/ oder http://www.jediknight.allgames.com/ finden Online-Jedis alles Wissenswerte über das Spiel selber. Cheatcodes, Game-Walkthroughs, Waffen- und Gegnerbeschreibungen, Multiplayertricks, erste Patches und vieles mehr kann heruntergeladen werden. Wer außerdem noch Utilities wie die GOB-Extraktoren (entpacken Archivdateien aus Jedi Knight) oder ein File sucht, das Kyle in einen AT-ST verwandelt, ist hier ebenfalls an der richtigen Stelle. Mittlerweile gibt es schon erste selbsterstellte Level und zahlreiche Dateien, um Ihrem Multiplayercharakter ein anderes Aussehen zu geben. So können Sie beispielsweise als Duke Nukem durch das Jedi-Knight-Universum schleichen. Weniger informativ ist da die offizielle LucasArts-Homepage, die man unter http://www.lucasarts.com/ erreichen kann.



Auf einen Blick:
- **Mission 20: Boc**
- **Mission 21: Jerec**
- **Die Waffen eines Jedi!**

durchfallen, gehen Sie wieder hoch und versuchen Sie es noch einmal. Folgen Sie dem Gang nach oben, bis Sie einen Raum voller Stormtroopers finden. Nun geht es wieder abwärts, gehen Sie, bis Sie einen Gang mit einer Steintür finden. Dort gibt es an der Seite einen Schalter. Drücken Sie diesen so lange, bis die Tür ganz offen steht. Dann drücken Sie noch einmal drauf und huschen schnell durch die wieder zufallende Tür. Einige Meter weiter unten befindet sich ein weiterer Schalter. Verfahren Sie hier genauso und begeben Sie sich auf die andere Seite. Sie


Schneiden Sie in Level 19 das Seil durch.

sehen einen Steinblock, der von einem Seil gehalten wird. Springen Sie auf den Block und schneiden Sie das Seil durch. Nun geht es zurück (Luftschacht in der Wand) zur ersten Steintür, die Sie vorher geschlossen haben. Öffnen Sie sie weit und gehen Sie wieder in den Raum, in dem Sie das Seil durchgeschnitten haben. Springen Sie herum, bis Sie einen weiteren Steinblock an einem Seil finden. Schneiden Sie es nicht durch, gehen Sie statt dessen zur anderen Seite, die Rampe hoch und fallen Sie herab. Räumen Sie alle Gegner aus dem Weg und öffnen Sie die große Tür. Ein AT-ST wartet auf Sie, also weg damit, und Sie bekommen den roten Schlüssel.



Borc bekämpft Sie mit zwei Schwertern (oben). Das Böse erwartet Sie in der letzten Mission.

Mission 20: Boc

Bekämpfen Sie den mit zwei Lichtschwertern herumwerkelnden Boc.

Mission 21: Jerec

Benutzen Sie gar nicht erst andere Waffen als das Schwert, Jerec wird Sie ihnen sowieso mit der Macht wegholen.

Thorsten Seiffert

DIE WAFFEN EINES JEDI!

Obwohl die Macht mit Ihnen sein sollte, ist Ihr Alter ego Kyle bis an die Zähne bewaffnet. Die verfügbaren Waffen im Überblick:


Taste 1: Fäuste
Nutzen Sie die Fäuste nur, wenn nichts anderes in Reichweite ist. Als „Zweitfunktion" können Sie auch treten. Die Zweitfunktionen aktivieren Sie mit der Taste Y (Z auf englischen Tastaturen).


Taste 2: Bryar Pistole
Diese gab es in leicht veränderter Form schon im ersten Teil. Mit ihr kann man sehr gezielt schießen. Leider ist sie etwas feuerschwach.


Taste 3: Stormtrooper-Gewehr
Es schießt schnell und verbraucht eine Menge Munition, wenn Sie also sparen müssen, ist dies die falsche Waffe, für einen Hinterhalt jedoch genau die richtige.


Taste 4: Thermal Detonator
Eine Handgranate. Mit ihr können Sie aus der Ferne (oder um eine Ecke) Gegner erledigen. Je länger man die Feuertaste gedrückt hält, desto weiter der Wurf. Als Sekundärfunktion explodiert sie erst nach 3 Sekunden.


Taste 5: Bowcaster
Der Bowcaster ist eine Waffe der Wookies. Sie schießt einen Energiepfeil ab (Sekundärfunktion: abprallender Energiepfeil).


Taste 6: Repeater Rifle
Diese benutzen Sie am besten, wenn Sie schnelle, viele und dabei genaue Schüsse aus der Ferne abgeben möchten. Als Sekundärfunktion feuert sie gleich dreimal. Haben Sie genügend Munition, ist diese Waffe die beste Wahl.


Taste 7: Rail Detonator
Verursacht eine Riesenmenge Schaden und sollte nicht zu nah an Wänden abgefeuert werden.


Taste 8: Sequenzer Charge
Ist ebenfalls bereits aus Teil 1 bekannt. Pappen Sie das Ding an die Wand, und schon haben Sie einen netten Hinterhalt. Die Sekundärfunktion ist eine bewegungssensitive Zündung.


Taste 9: Concussion Rifle
Die (für Sie selbst) gefährlichste Waffe. Das Gewehr sollte nur benutzt werden, um Ziele aus weiter Ferne auszuradieren.


Taste 0: Lichtschwert
Last but not least: die ultimative Jedi-Waffe. Mit dem Schwert können Sie nicht nur atemberaubende Nahkämpfe abliefern, es eignet sich auch zunehmend, um Schüsse abzuwehren, je weiter sich Ihre Jedi-Kräfte entwickeln. (Sekundärfunktion: kombinierter Schwertstreich).



Auf einen Blick:
- Erste Erkenntinisse
- Die Missionen der der Imperialen Truppen

TEIL 1
DARK REIGN
IMPERIUM 1-8, REBELLEN 1-4

Dark Reign (DR) bringt zweifellos völlig neue Features und Ideen ins Echtzeitgenre. Die KI scheint einige Aktionen anders zu betrachten, als das in den bisherigen Referenzspielen zu sehen war. Neue Truppenkreationen lassen den Schluß zu, daß mit Raffinesse und überlegtem Truppeneinsatz mehr zu erreichen wäre als mit den bisher reichlich bekannten Massenaufgeboten.

Das alles trifft hundertprozentig dann zu, wenn via Multiplayeroption Menschen gegeneinander antreten. Im „Kampf" Mensch gegen PC werden Sie erkennen, daß viele der netten Kleinigkeiten allenfalls wegen ihrer Nettigkeit, nicht jedoch wegen ihrer Effizienz zum Einsatz kommen. Mit anderen Worten: Sie werden auch Dark Reign dann gewinnen, wenn Sie es fertigbringen, eine möglichst starke Armee aufzubauen, mit der Sie zum richtigen Zeitpunkt den Gegner ganz einfach überrollen. Also wie gehabt? Nein, nicht ganz...

Erste Erkenntnisse

In vielen Details, die sich mitunter nachhaltig auf einen Erfolg auswirken, unterscheidet sich DR doch recht wohltuend von den Genrekonkurrenten. Folgende Punkte sollten Sie besonders berücksichtigen:

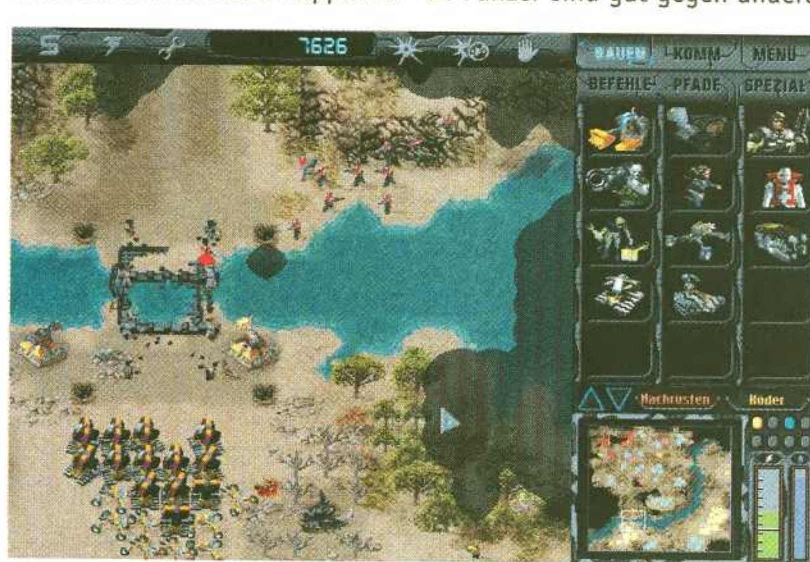
■ Die schwere Infanterie (Söldner und Androiden) ist erstaunlich stark und kann Geländevorteile nutzen. Wie im tatsächlichen Leben sind diese Truppen in bewaldetem und [...] Gelände gegenüber [...] deutlich im Vorteil.

■ Die auf der Karte sichtbaren Geländeteile (also Bäume, Felsen, Hügel und dergl.) bieten tatsächlich Schutz gegen Sicht und Beschuß und stehen nicht nur als Verzierung in der Landschaft herum.

■ Weitreichende Waffen haben nur dann einen Sinn, wenn ihr Ziel „gesehen" wird; also werden Sie zum effektiven Einsatz einer Artillerie einen vorgeschobenen Beobachter benötigen. Die zur Geländesicherung einzusetzenden Kanonentürme betrifft dies analog: Sie brauchen freies Schußfeld und direkte Sicht auf den Angreifer.

■ Panzer sind gut gegen andere





Die beiden Brücken, die Sie in der 4. Mission der Freiheitskämpfer zunächst zerstören, um dann später mit vollen Kräften neue zu errichten und anschließend den Feind zu vernichten.







Zwar irgendwie immer dasselbe, aber dennoch schön, wenn schließlich das letzte Bauwerk des Feindes zerstört wird.

Panzer, Gebäude und Kanonentürme, nicht jedoch gegen massierte Infanterie.

So wurde beobachtet, daß 10 Söldner ohne weiteres eine angreifende Abteilung von 10 schweren Dreifachgeschütz-Panzern knackten. Dies ist unter anderem deshalb möglich, weil es ein „Überrollen" nicht gibt.

■ Der PC variiert in seiner Angriffstaktik: Mal setzt er kleine Stoßtrupps ein, mal kommt er mit Panzern, um dann mit einem gemischten Verband anzugreifen. Er zieht es offensichtlich vor, Unruhe an allen Fronten zu stiften, und greift deshalb (sofern möglich) selten zweimal hintereinander am selben Punkt an.

■ Die erste Priorität des PC scheint die Zerstörung der Ressourcen (Wassertransportanlage, Transporter) zu sein, was ja auch strategisch durchaus Sinn macht.

Leider hat sich aber herausgestellt, daß bekannte Dummheiten, Unfairneß der PC-Gegner sowie Ungereimtheiten im Design auch in DR nicht völlig abgestellt wurden:

■ Der Gegner rennt immer wieder mit schwachen Kräften gegen uneinnehmbare Stellungen an.

■ Er begreift nicht, daß es nicht möglich ist, eine zerstörte Brücke zu überqueren; statt dessen führt er seine Truppen heran, läßt sie dort stehen, wo früher die Brücke war, und „sieht" tatenlos zu, wie sie von Kanonen am anderen Ufer abgeschossen werden.

■ Er neigt selten zu Großangriffen; wenn er es jedoch tut, ist es ihm völlig egal, was passiert: Er wirft alles gegen eine uneinnehmbare Stellung und verschrottet auf diese Weise sein gesamtes Material.

■ Er beginnt immer mit einem gewaltigen Vorteil an Material und Gebäuden.

■ Es ist oft nicht nachzuvollziehen, wie er es fast ohne Ressourcen schafft, starke Verbände in Windeseile zu erstellen.

■ Die nette Idee mit den Scharfschützen wird durch den Umstand, daß diese sofort nach dem ersten Schuß erkannt und bekämpft werden können, leider zur Farce. Im Multiplayerspiel gewinnt diese Einheit enorm an Gewicht.

■ Ebenso zu betrachten sind phasierte Einheiten, die nichts sehen und nicht kämpfen, solange sie sich im Untergrund befinden. Auch hier ist es reizvoll, im Multiplayer-Combat Fallen aufzubauen und den Gegner in einen Hinterhalt rennen zu lassen. Im Spiel gegen den PC war lediglich der Phasentransporter sehr nützlich.

Die aus den oben aufgeführten Erkenntnissen zu ziehenden Schlüsse für Ihre grundlegenden Vorgehensweisen sind demzufolge:

■ Wenn Sie über starke Verbände verfügen, versuchen Sie, den PC zu provozieren. Starten Sie einen Scheinangriff mit anschließendem Rückzug hinter eine Reihe von Geschütztürmen. Der PC liebt den Vergeltungsschlag und wird nachstoßen. Bereiten Sie ihm dann einen heißen Empfang.

■ Wenn Sie ein wichtiges Gebäude zerstören, tun Sie das nur, wenn Sie den anschließenden Konterschlag abfangen können.

■ Klären Sie so früh wie möglich die Karte auf; Sie werden immer wieder leicht zerstörbare Gebäude, Wassertransportanlagen und Kraftwerke finden, die der PC dort baut, wo sich die Rohstoffe befinden.

■ Greifen Sie den Stützpunkt des Feindes immer von verschiedenen Seiten mit starken Verbänden an.

■ Versuchen Sie, für jeden größeren Angriff immer kombinierte Verbände einzusetzen (also Panzer mit Infanterie und Bikes).

■ Spielen Sie die Missionen der Imperialen und der Freiheitskämpfer abwechselnd, damit Sie sich jeweils von der Wirkungsweise der Einheiten in Kenntnis setzen können, die in der nächsten Runde gegen Sie stehen. Außerdem finden die Missionen immer auf denselben Karten statt, so daß Sie anschließend ungefähr wissen, wo sich was befindet.

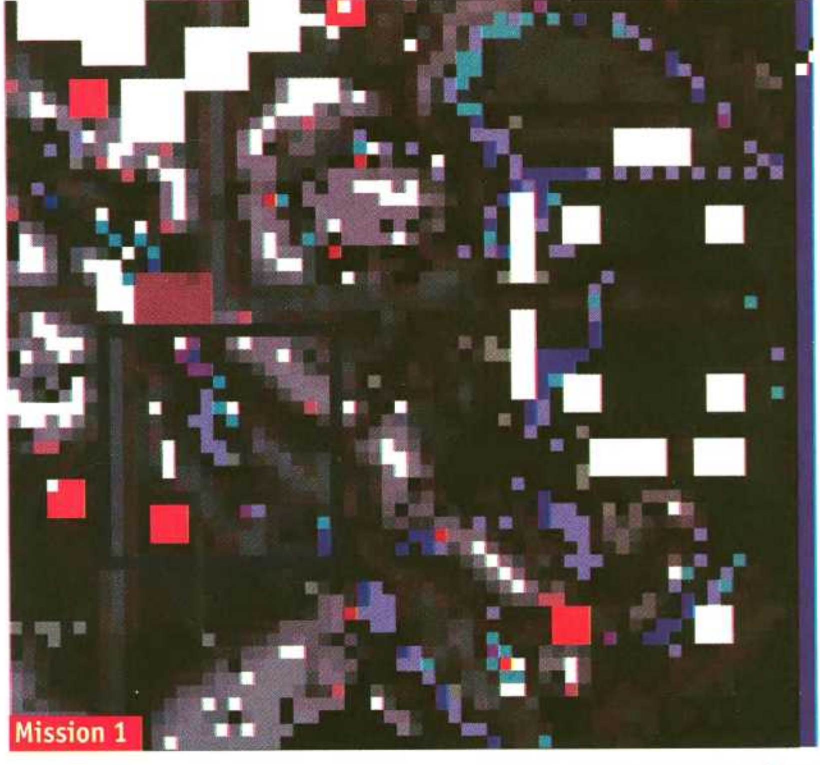
DIE MISSIONEN DER IMPERIALEN TRUPPEN

Missionen 1 und 2

Nichts weiter zu sagen; bauen Sie das auf, was Ihnen durch den Einsatzbefehl vorgegeben wurde. Klären Sie anschließend die Karte auf und machen Sie dabei alles kaputt, was Ihnen begegnet.

Mission 3

Sie befinden sich in einem reichlich lädierten Stützpunkt, den es zunächst aufzubauen gilt, wobei die Prioritäten nicht bei den Instandsetzungseinrichtungen liegen. Vereinzelte Stoß- und Spähtrupps der Rebellen versuchen immer wieder, Ihre Energie- und Versorgungsbauwerke zu zerstören. Plazieren Sie also dort von Beginn an einige Wachen, um rechtzeitig eingreifen zu können. Etwas im NO Ihres Lagers beuten die Rebellen eine Wasserquelle aus, die mit einigen Panzern leicht zu erobern ist. Nun besitzen Sie bereits 2 Quellen, weshalb der finanzielle Nachschub kein Thema mehr sein sollte. Die Rebellen sitzen natürlich nördlich Ihrer Anlage; sobald Sie angreifen, setzt sich der Konvoi ab; im Test benutzten



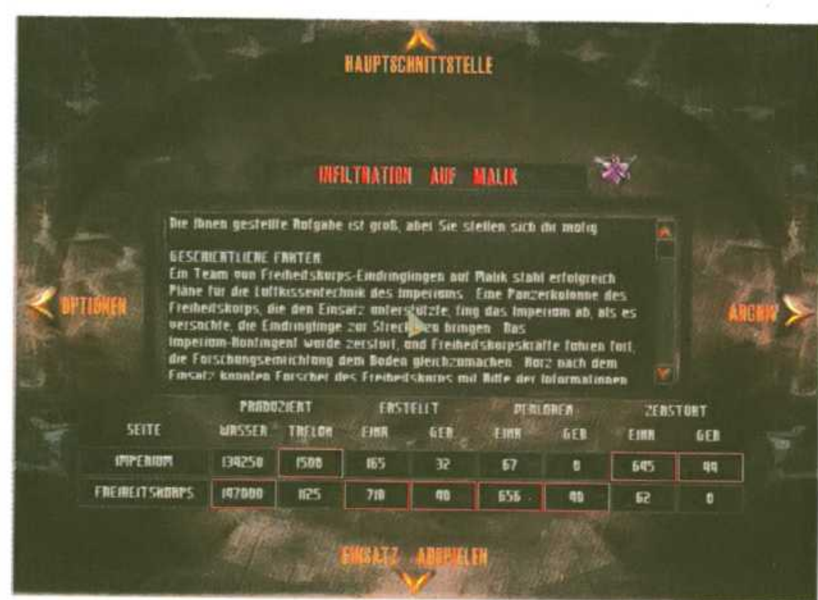


Auf einen Blick:
- Missionen 4-5

die Trucks hierfür immer die Straße, die nach Osten führt. Es hat also keinen Sinn, die Offensive zu früh zu eröffnen. Verteidigen Sie Ihr Lager, während Sie drei starke Offensivverbände aufbauen. Natürlich brauchen sie auch immer wieder Verteidiger für die nördliche Quelle und auch für das Lager selbst. Sobald ein Angriffsverband (10 Plasmapanzer sind o.k.) fertig ist, schicken Sie diesen nach SW, bis Sie auf eine Straße stoßen. Dort lassen Sie zunächst Stellung halten. Sie werden feststellen, daß immer wieder ehemalige Gefangene versuchen, an Ihren Truppen vorbeizukommen. Der zweite Verband, der etwas stärker sein sollte (10 Panzer, 10 Androiden), besetzt die Straße, die östlich Ihres Lagers nach Süden führt. Dort passiert dasselbe: Flüchtlinge versuchen, sich durchzuschlagen. Irgendwann erhalten Sie die Meldung „Ziel erreicht". Das bedeutet, daß alle Flüchtlinge erwischt worden sind. Zwischenzeitlich dürfte der dritte Verband (ebenfalls ca. 10 Panzer und 10 Androiden) fertig sein; dieser marschiert Richtung Quelle im NO und bahnt sich seinen Weg, bis die ersten Anlagen des feindlichen Lagers sichtbar werden. Der Verband im Westen setzt sich nun in Bewegung und zerstört eine Wassertransportanlage im äußersten NW. Der Verband auf der östlichen Straße setzt sich nach N in Bewegung. Gleichzeitig mit den Truppen bei der Quelle wird nun das Lager der Rebellen im Osten angegriffen; der West-Verband fällt indes von Westen her ein. Sogleich werden Sirenen ertönen, und Sie erhalten die Meldung, daß der Konvoi versucht, das Lager zu verlassen. Nun kommt es darauf an, die beiden grauen Trucks zu erwischen, was für die beiden Armeen im Osten jedoch keine schwere Aufgabe sein dürfte.

Mission 4

Wieder ein „Metzel-Auftrag": Sie müssen zwei Brücken sprengen, eine östlich und die andere südlich Ihres Startpunktes. Darüber hinaus muß jeder Zivilist hingerichtet werden, der sich diesseits der zu zerstörenden Brücken befindet. Aber zunächst gilt es, zwischen den Zivilgebäuden Platz zu finden, um eine Basis aufzubauen. Hierbei stören die Rebellen nach dem Prinzip der Nadelstiche: Immer wieder fallen kleinere Stoßtrupps – bestehend aus Infanterie und Bikes – über Sie her. Breiten Sie sich, von Ihrem Startpunkt ausgehend, konzentrisch aus. Eine Wasserquelle befindet sich etwas südlich, eine andere etwas östlich. Letztere ist gesichert und muß erst freigekämpft werden. Sobald Sie beide Quellen besitzen, sichern Sie zunächst Ihr Areal durch Plasmakanonen ab. Der einzige vernünftige Grund, in diesem Szenario Geld für eine Fahrzeugfabrik zu verschwenden, besteht in dem Umstand, daß die Rebellen im äußersten Südwesten eine Wasserquelle besitzen. Diese kann bequem über den See im Westen erreicht werden. Die dortige Laserkanone kann dann umgangen und die Transportstation von Süden her mit drei oder vier Plasmapanzern eingeäschert werden. Wenn gerade Ruhe herrscht, zerlegen Sie auch gleich die weiteren Einrichtungen in diesem Gebiet. Der Rest der Arbeit kann von vielen Infanteristen getan werden. Arbeiten Sie sich also langsam zu den Brücken vor. Sobald Sie in die Nähe kommen, lassen Sie einen Trupp von ca. 10 Androiden auf eine der dort aufgestellten Kanonen schießen, während der andere eventuell angreifende Gegner niederhält. Damit Ihr Angriff nicht aus dem Schwung kommt, sollten einige 10er-Trupps als Reserve mitmarschieren. Sobald die Brücken weg sind, tritt Ruhe ein, die Sie brauchen, um das Gelände nach einzelnen Zivilisten zu durchkämmen. Insgesamt betrachtet ein langwieriger, jedoch nicht besonders schwerer Auftrag, der vor allen Dingen zeigt, wie man auf Rebellenseite mit Mechanikern und Ärzten im Feld arbeitet.



Wie üblich wird Ihnen auch in DR nach jeder Mission mitgeteilt, wie gut – oder wie schlecht Sie waren.

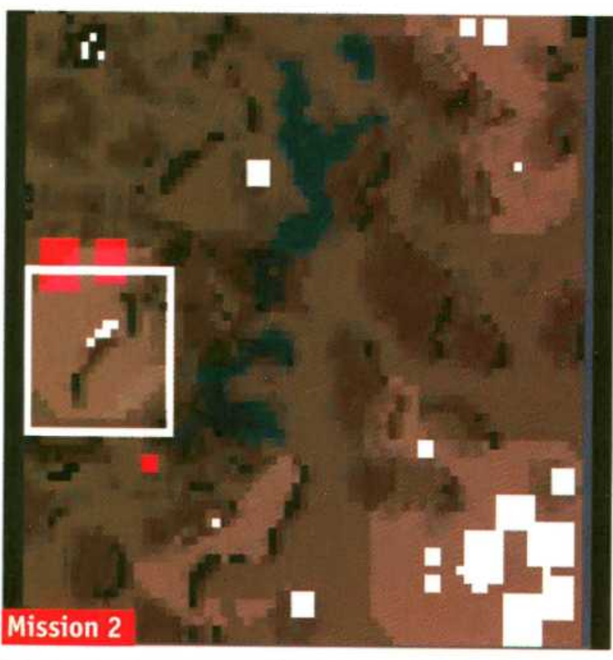


Mission 4

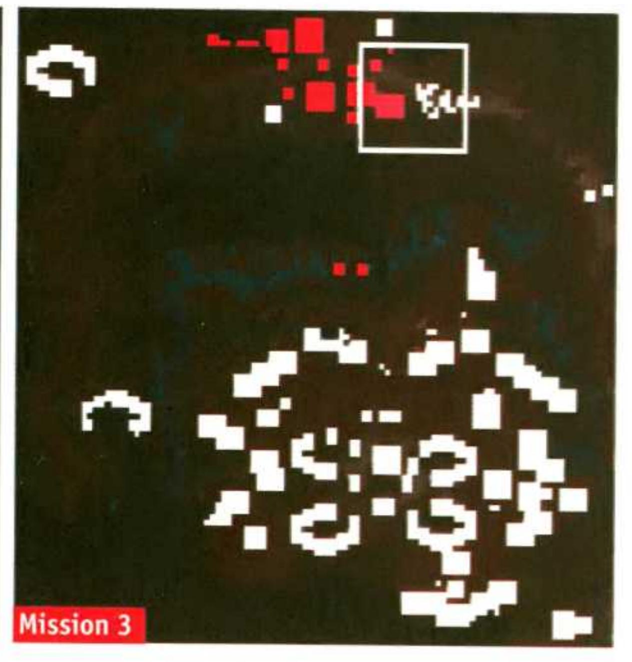
Oftmals lassen sich vorgeschobene Stützpunkte leicht zerstören.

Mission 5

Ganz anders ist diese Mission: Inmitten des Rebellenlagers befindet sich die Wasserforschungsanlage, die unbedingt erhalten werden muß. Sobald Sie das Camp angreifen und die äußere Verteidigung durchbrechen, beginnen die Rebellen, auf das Gebäude zu schießen. Wird es zerstört, war die ganze Mühe umsonst. Aber – bis dahin ist es noch ein weiter Weg. Sie werden merken, daß Ihr Stützpunkt zwar schon ganz gut ausgestattet ist, jedoch eine Trainingseinrichtung fehlt. Davon bauen Sie nun auch gleich zwei. Aus Gründen, die nur der Programmierer kennt, wird es nicht möglich sein, diese Einrichtung zur Stufe zwei aufzurüsten. Aber dafür können



Mission 2



Mission 3



Auf einen Blick:
- Mission 5-6

Sie Tachyonenpanzer bauen, die schon deutlich überlegen sind, was Feuerkraft, Panzerung und Reichweite betrifft. Der Nachteil: Sie sind schwer und können sich nur auf ebenem Gelände bewegen, also den Vorteil, den sie durch ihre amphibischen Eigenschaften haben, in keiner Weise nutzen. Aufgrund des bergigen Terrains schlägt auch hier wieder eine große Stunde für die imperiale Infanterie (und leider auch für die Kettenfahrzeuge der Rebellen). Ihre Wächter können die Rebellen zwar auch töten, weil sich die kaputtlachen. Das dauert jedoch im Einzelfalle zu lange, weshalb Sie von Beginn an ausschließlich Androiden bauen sollten, davon aber Massen. Natürlich brauchen Sie hierfür Geld, das Sie durch eine Quelle, die genau in der Mitte der



Diese Quelle müssen Sie in der dritten Freiheitskorps-Mission erobern.

Karte liegt, erhalten. Stoßen Sie also mit einem starken Aufgebot nach Norden und sichern dort so früh wie möglich das kostbare Naß. Sobald dies geschehen ist, konzentrieren Sie Ihre Kräfte auf die Sicherung Ihres Camps und dieser Quelle. Der Feind greift vornehmlich direkt von Norden und von Nordwest her an. Außerdem schickt er vereinzelte Stoßtrupps über die Hügel, die direkt Ihr Hauptgebäude angreifen. Setzen Sie zur Ausbeutung der Quelle mehrere Trucks ein, für die recht bald auch eine Instandsetzungsanlage gebaut werden sollte, da der Feind diese Transporter mit Priorität bekämpft. Sobald Sie etwas Luft haben (was dauern kann), machen Sie sich daran, eine weitere Quelle zu erobern, nämlich die nordwestlich Ihres Camps. Sobald dies geschehen ist, bauen Sie dort in der Nähe eine weitere Transportstation. So, nun läuft das Geld etwas schneller, und Sie können beginnen, Tachyonenpanzer in Serie herzustellen. Die dritte Quelle, etwas im Nordosten, wird deshalb recht leicht erobert. Zwischen der Quelle im Norden und der im Nordosten haben die Rebellen eine Trainingseinrichtung gebaut, die nur von einem massiven Androidentrupp zerstört werden kann. Verstärken Sie das Ostheer auf ca. 10 Panzer und begeben Sie sich damit auf die Reise nach Norden. Sie werden noch einige Quellen finden, die dortigen Wachen vernichten und den Rebellen die Ressourcen entziehen. Verstärken Sie ebenfalls die beiden



Diese Gebäude sollten Sie ziemlich schnell erledigen, dann hat der Truppennachschub des Feindes erst einmal ein Ende.

anderen Kampfgruppen an den Quellen Nord und West, wobei West eine starke Infanterieabteilung erhält. Nun rücken Sie zeitgleich mit den drei Verbänden vor, bis Sie jeweils die Außensicherungen der Feinde sehen. Nun kommt es darauf an, wirklich genau abgestimmt loszuschlagen, da sonst außer einem riesigen Gemetzel nichts herauskommt. Alle drei Verbände beginnen, die sichernden Kanonen abzuschießen, wobei einige Einheiten immer den Auftrag erhalten, verteidigende Feinde niederzuhalten. So schnell wie möglich muß die Fahrzeugfabrik zerstört werden, damit die Forschungsstation unversehrt bleibt. Sobald das geschafft ist, können Sie beginnen, das Gelände zu säubern.

Mission 6

Nach der etwas stressigen Wasserverteidigung kommt nun wieder eine Art Erholungsszenario auf Sie zu. Nicht, daß Sie sich über mangelnde Action beklagen müßten; was diese Mission so schön macht, ist die Tatsache, daß man sie mit etwas Geschick und Überblick ohne weiteres gewinnen kann. Sie haben von Beginn an reichlich Geld, weshalb Sie sofort mit der Aufrüstung aller relevanten Gebäude beginnen können. Das bringt Ihnen den „Terminator", eine Art fliegende Infanterie, sowie den guten Tachyonenpanzer. Was zunächst wieder wie eine Gemeinheit aussieht, entpuppt sich nach einiger Aufklärung bald als Glücksfall: Das zu schützende Gebäude liegt auf einer Insel! Und was haben die Rebellen nicht? Richtig: amphibische Fahrzeuge. Also lautet das erste Gebot der Stunde, die Stellungen so lange zu verteidigen, bis man genug Power hat, um die Verbindungsbrücken zu zerstören. Nehmen Sie sich zunächst die im SO der Insel vor, dann die andere im Norden. Somit ist schon mal der erste Teil der Aufgabe gelöst. Im Norden sollten Sie einige Tachys mit dem Befehl „bewachen" stehenlassen, da der Feind immer mal wieder schaut, was Sie so treiben, und dann ebenso bequem wie gefahrlos abgeschossen werden kann. Ein Blick nach SO zeigt, daß dort sowohl eine Wassertransportanlage als auch eine Infanteriekaserne stehen. Auch hier verschafft Ihnen die Zerstörung der Brücke zunächst Luft und Ruhe. Jetzt haben Sie nur noch einen Punkt zu sichern: Neben der Brücke, die von Ihrem Camp zu dem schutzbefohlenen Gebäude führt, sichern Sie mit einigen Kanonen und Panzern nach Norden. Um den Geldfluß zu beschleunigen, sollten Sie den Luftkissenfrachter bauen, der deutlich schneller be- und entlädt. Mit ca. 10 Tachys setzen Sie dann nach SO über, um dort den Feind zu vertreiben. Selbstverständlich wird auch hier wieder die Brücke nach Norden zerschossen, so daß Sie nun in aller Ruhe eine weitere Wasseranlage bauen können. Jetzt wird noch anständig aufgerüstet, bis Sie zwei starke Verbände geschaffen haben. Einer geht langsam die Westseite hinauf, zerstört



Das war's wieder einmal. Wenn Sie diese Stellung geknackt haben, erledigt sich der Rest der Mission im Handumdrehen.

GET INTO FUN ZONE!

FUNZONE



www.funzone.de

Sound Blaster AWE 64 Value

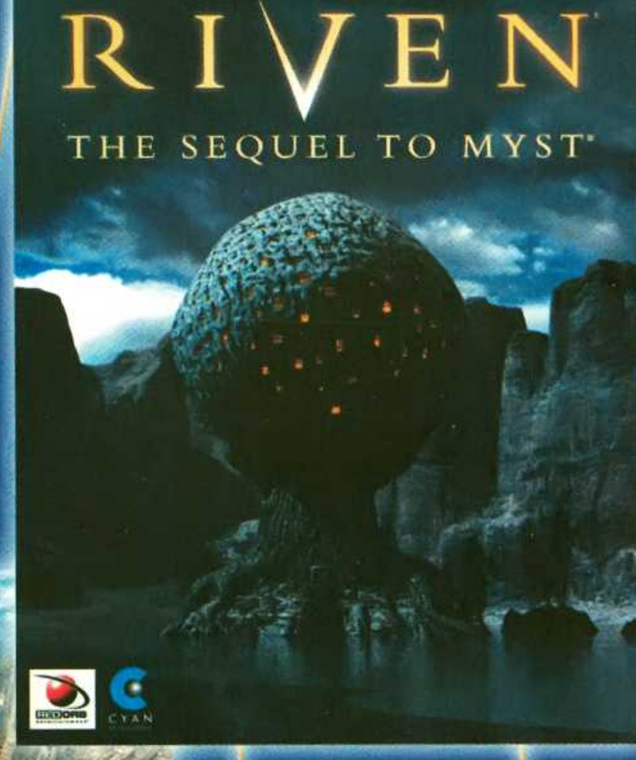
Die neue Sound Blaster-Generation bietet bestechend realistischen Klang mit 64 Stimmen und phantastischen Soloinstrumenten in einer Qualität, wie sie bisher nur von absoluten High-End-Profiprodukten bekannt war. Ein Muß für überzeugte Audio-Enthusiasten, Musikprofis und alle, die das optimale Klangerlebnis am PC genießen!

RIVEN

... Meine schlimmsten Befürchtungen haben sich bewahrheitet. Die Verwüstung ist noch schrecklicher als ich es mir je vorgestellt habe. Ich muß jetzt handeln, solange noch Zeit ist. Ich muß jemanden finden, den ich nach Riven schicken kann.









MUSIC MACHINE

Verwandeln Sie Ihren PC ohne umfangreiche Vorkenntnisse in ein leistungsfähiges Tonstudio! Wählen Sie aus verschiedenen Musikstilen, die Sie mit eigenen oder vorgegebenen Overdub-Samples arrangieren, im DJ-Raum abmischen und z.B. direkt auf Kassette ausgeben.

Außerdem in der FUNZONE:



präsentiert von:



erhältlich bei:

KARSTADT

und im gutsortierten Softwarehandel

Aus der Werbung von



KABEL 1



Auf einen Blick:
- Mission 7-8

dort eine weitere Wasseranlage, der andere wartet bei der neuen Anlage, bis das geschehen ist. Sodann schlagen beide los und fallen von Norden und Süden über das Hauptcamp des Feindes her. Unterstützt werden sie dabei von den Kräften, die an der Nordspitze der Insel zurückgelassen wurden. Angesichts dieser geballten Feuerkraft ist es nur eine Frage von Minuten, bis auch der letzte Rebell begriffen hat, daß er seine Gummistiefel zu früh weggeworfen hat, da es halt nun doch nichts ist mit den amphibischen Fahrzeugen.

Mission 7

Langsam gewinnen die Missionen an Format, denn das, was Sie jetzt zu erledigen haben, war in dieser Form noch nie da. Sie stehen da ganz alleine auf der Wiese mit Ihren 4 Spionen. Gleich in der Nähe ist eine Wasserquelle, ebenso etwas weiter östlich, im Dschungel. Auch für Energie ist gesorgt, da im NW der Karte ein entsprechendes Vorkommen darauf wartet, ausgebeutet zu werden. Sobald Sie die Spione in den Truck setzen, gilt die Mission als verloren, warum auch immer. Also lassen Sie die Burschen nach Osten laufen und dort am südlichen Waldrand Stellung beziehen. Ein Bautrupp errichtet südlich davon einen Fernsehturm und wieder südlich davon noch einen usw., bis ein Rebellensoldat ins Blickfeld kommt. Blitzschnell verwandeln Sie die Spione und lassen Sie wieder zur Basis zurück, über die Furt nach Westen und dann nach Süden laufen. Alsbald stoßen Sie auf die Hauptniederlassung des Feindes. Speichern Sie jetzt unbedingt ab, da die Frage, ob Ihr Spion entdeckt wird oder nicht, reine Glücksache ist. Sie infiltrieren mit einem die Zentrale, stehlen den Plan für die Fahrzeugfabrik und lassen ihn sofort zurücklaufen. Der nächste klaut die Pläne des Trainingsgebäudes, der nächste die des schweren Geschützturmes und der letzte die der Phaseneinrichtung. Sollte einer vorher ausgefallen sein, müssen die restlichen eventuell mehrfach gehen. Sobald dies geschehen ist, bauen Sie mit den zwischenzeitlich erstellten Bautrupps jeweils zwei Fahrzeug- und Trainingsgebäude sowie eine Phaseneinrichtung. Letztere sowie jeweils eines der anderen rüsten Sie sofort auf Stufe 2 auf. An den Flußübergang stellen Sie drei schwere Geschütztürme und drei vor Ihre Gebäude, damit Angreifer, die von Süden kommen, bekämpft werden können. Während diese Arbeiten abgewickelt werden, geben Sie massenweise Dreifachgeschütz-Panzer in Auftrag. Einige Scouts zur „Beleuchtung" des Geländes wären auch nicht verkehrt; anschließend reicht es vollkommen, wenn Sie ebenfalls massenweise Söldner bauen. So, nachdem Sie nun eine starke Truppe aufgebaut haben, sollten maximal 20 Minuten von den zur Verfügung stehenden 50 verbraucht worden sein. 5 der Tanks verladen Sie nun in den Phasetransporter. Mit dem Rest stoßen Sie nach Westen und dann nach Süden vor, bis Sie Feindkontakt aufgenommen haben. Ziehen Sie nun die Tanks wieder hinter den Fluß und somit hinter die drei Türme dort zurück und lassen Sie den Feind kommen. Er wird wie ein Blöder von Westen und Süden angreifen und dabei alles verlieren, was er hat. Sobald Ruhe eingekehrt ist, schicken Sie den Phasetransporter los: nach Westen und dann durch den Wald am Rand der Karte entlang nach Süden. Er erreicht ungeschoren das feindliche Camp und kann die Panzer zwischen dessen Fahrzeugfabrik und Hauptquartier absetzen. Zerstören Sie nun diese Gebäude, wobei es nicht schadet, mit den verbliebenen Panzern einen Scheinangriff durchzuführen. Sobald die beiden Gebäude vernichtet sind, können Sie mit den Aufräumarbeiten beginnen. Die schweren Türme lassen sich übrigens am einfachsten mit schwerer Infanterie knacken. Ihre Panzer



Mission 7

Fast alles spielt sich später im Süden des Geländes ab. Schlagen Sie schnell zu und formieren Sie sich vorher gut.



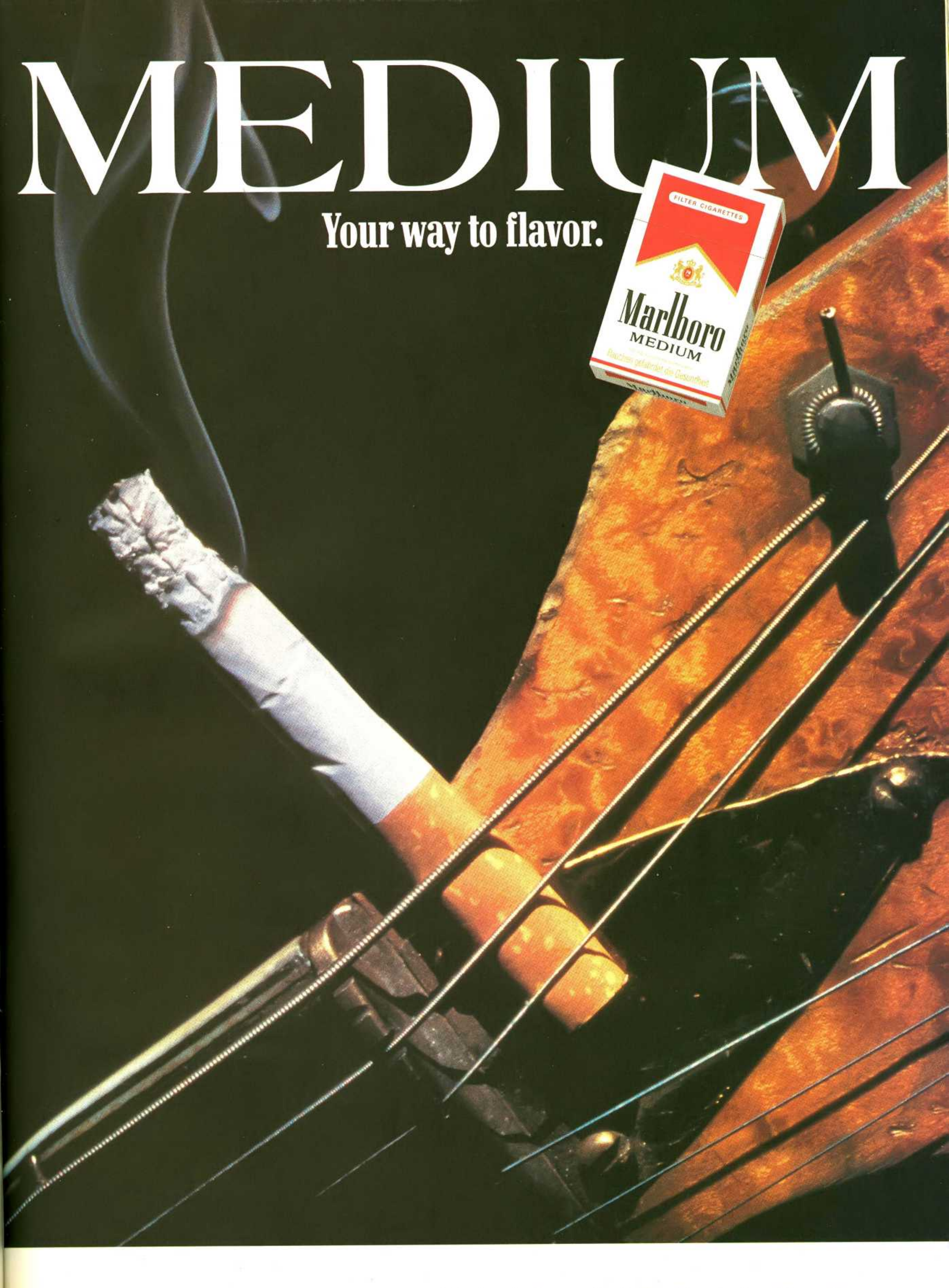
Mission 8

Mit Ihrem Fahrzeug sollten Sie sich schnellstmöglich nach Südwesten in Bewegung setzen – der Schlüssel zum Sieg.

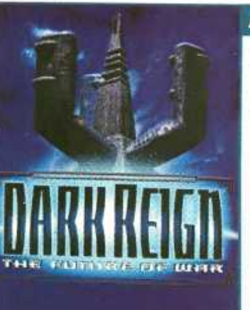
brauchen Sie für die Zivilgebäude, damit auch die so schnell wie möglich eingerissen werden können. Ein kleines Platoon Panzer, Bikes und Infanterie sollten sie nun noch mit „suche und zerstöre" beauftragen, damit nicht eine versteckte Einheit der Rebellen die Mission wegen Zeitüberschreitung zum Scheitern bringt.

Mission 8

Sie stehen mitten in einer gigantischen Schlacht, die Sie natürlich nicht gewinnen können. Einzig das Gefährt, das den Wasserkontaminator enthält, gilt es zu retten. Im Test gelang dies, indem alle Einheiten grob nach Südosten hin zum Angriff formiert wurden und die dort stehenden schweren Panzer der Rebellen ablenkten. Durch das Getümmel hindurch konnte das Fahrzeug mit einem Terminator als Geleit entkommen. Nach der Hauptkampflinie kam zum Glück freies Gelände, so daß der Marsch nach Südwest ohne große Probleme verlief. Da das Fahrzeug in seichtem Gewässer schwimmfähig ist, konnte schließlich auch die See überquert werden. Sobald Tuchfühlung mit dem im Südwesten wartenden Verband aufgenommen wurde, galt der erste Teil der Aufgabe als gelöst. Nun finden Sie folgende Situation vor: Dort, wo der Verband steht, gibt es zwar eine leicht zu erobernde Taelon-Quelle, jedoch kein Wasser. Die einzige Frischwasserquelle, die zunächst für Sie erreichbar ist, befindet sich in der Gegend, in der soeben Ihr Stützpunkt vernichtet wurde. Nun böte es sich an, alle Truppen nach und nach durch die beiden Transporter dorthin zu verfrachten, was aber nicht möglich ist, da sich sowohl der Herr Oberst als auch das gerettete Fahrzeug weigern, irgendwohin zu gehen. Also bleibt nichts anderes übrig,



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)



Auf einen Blick:
- **Die Missionen der Rebellen**
- **Mission 1-4**

als zwei Stützpunkte zu bauen: einen quasi als Schutz der beiden im Südwesten und den anderen im Nordosten. Vorsichtig bringen Sie zwei Konstruktionseinheiten dorthin und errichten, neben der Wassertransportstation, noch ein Hauptquartier. An beiden Orten sollten auch sofort Infanteriekasernen gebaut werden, um die ersten Spähtrupps der Rebellen abwehren zu können. Gehen Sie sparsam mit Ihrem Geld um, da Sie noch sehr viel investieren müssen, bevor sich das Blättchen wendet. Als nächstes steht nämlich die Aufrüstung eines Hauptquartiers sowie einer Fahrzeugfabrik bevor. Wenn das geschafft ist, bauen Sie im Nordosten einen Luftkissentransporter und noch eine Wassertransportstation, die ziemlich nah an der Küste im NO errichtet werden sollte. Gegenüber finden Sie auf einer sumpfigen Insel eine weitere Wasserquelle, die nur mit diesem Transporter ausgebeutet werden kann. Sichern Sie in der Zwischenzeit Ihre beiden Camps gut ab, da immer mit massiven Angriffen der Rebellen zu rechnen ist. Sobald nun Ihre Versorgung kontinuierlich verläuft, können Sie folgendes machen: Rüsten Sie im NO etwas auf (also Tachyonenpanzer, Infanterie, vielleicht ein SCARAB-Geschütz) und erobern damit die Insel, die etwas südwestlich davon liegt. Diese ist im wesentlichen nur durch einen schweren Turm gesichert, birgt aber eine weitere Quelle. Nach Säuberung der Insel sichern Sie alles ab und bauen schließlich Ihre dritte Wasseranlage. Nun haben Sie bald Geld in Hülle und Fülle, können nach Belieben aufrüsten und schließlich den Feind im Nordwesten von zwei (oder mehreren) Seiten her in die Zange nehmen. Das war's!

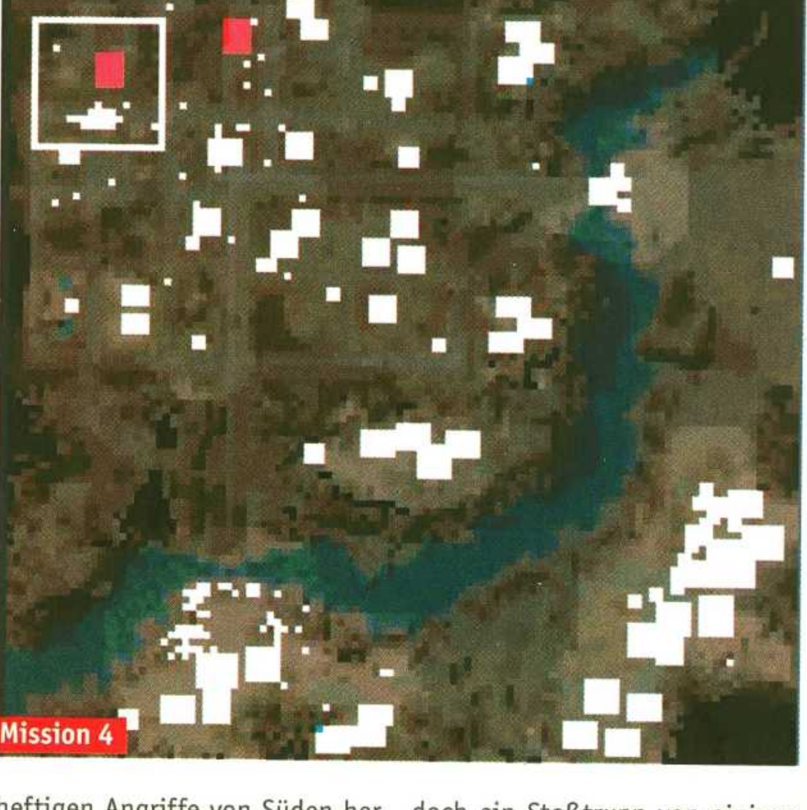
DIE MISSIONEN DER REBELLEN

Missionen 1 und 2

Reine Trainingsszenarien, ohne Probleme zu meistern.

Mission 3

Die zu befreienden Einheiten finden Sie in Lagern, die entlang der westlichen Straße nach Norden liegen. Das letzte folgt dann nach der Biegung nach Osten. Gehen Sie zunächst sparsam mit Ihren Leuten um, da erst im letzten Lager die benötigten Bautruppen aufgefunden werden. Dort bauen Sie nun auch Ihren Stützpunkt und sichern nach Süden. Etwas im SO des Lagers können Sie bald ohne große Probleme eine Wasserstation des Feindes erobern, was dessen Nachschub sicher etwas verlangsamen wird. Bauen Sie einige Laserkanonen, um die zum Teil heftigen Angriffe von Süden her abzuwehren. Das tun Sie so lange, bis Sie zwei starke Verbände erstellt haben. Einen schicken Sie nach Osten, dann ganz nach Süden und dann nach Westen. Sie werden bald den südlichen Zugang zum Feindcamp entdeckt haben. Nun starten Sie einen Angriff im Norden, warten etwas und schlagen dann im Süden zu. Das dürfte es gewesen sein.

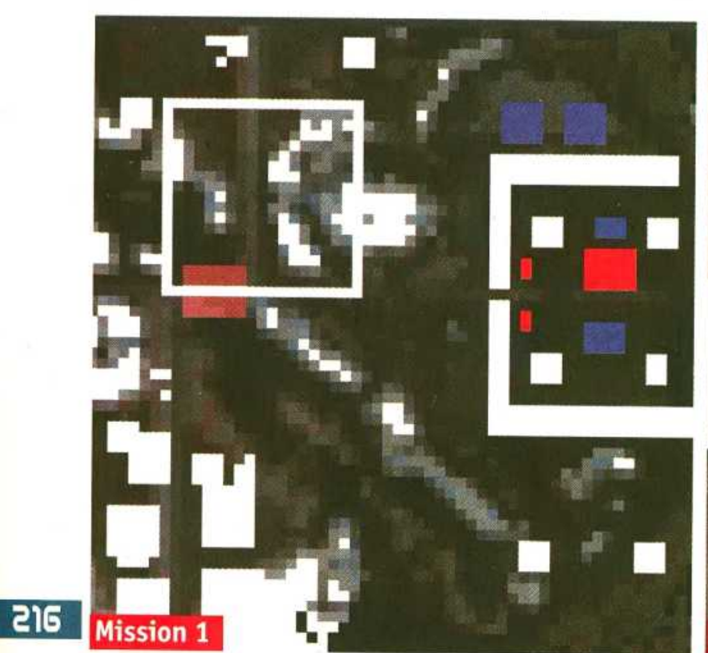

Mission 4

Mission 4

Nun wird es schon etwas schwieriger, da der Feind über einen starken Stützpunkt in der zu befreienden Stadt verfügt. Die nächste Taelonquelle liegt etwas nördlich von Ihrem Ausgangspunkt und wird von feindlichen Einheiten bewacht, für deren Beseitigung jedoch ein Stoßtrupp von einigen Panzern und/oder Bikes reicht. Schwerer wird es schon mit der Brücke etwas westlich davon; die sollten Sie zerstören, damit Sie ein wenig mehr Ruhe haben. Der nächste Blick geht nach Südwesten: Dort liegt eine weitere Quelle und eine Brücke, die Sie ebenfalls zerstören. Nun werden Sie zwar immer noch von Luftkissenpanzern angegriffen, jedoch nicht mehr von infanteristischen Kräften. Sichern Sie Ihren Stützpunkt gegen die Panzer mit reichlich Geschützen, damit Sie einige starke Verbände aufbauen können. Die zerstörten Brücken sollten mit Laserkanonen gesichert werden; das bringt den Vorteil, daß viele feindliche Einheiten ohne Risiko zerstört werden können und daß später Ihr Brückenbauer zusätzlich geschützt wird. Sobald die Brücken wieder aufgebaut sind, schlagen Sie von Süden und Nordosten gleichzeitig los. Sinnvoll ist es, insgesamt vier starke Verbände aufzustellen, damit die vorstoßenden Truppen immer wieder aufgefrischt werden können. Weiterhin sollten in Ihrem Stützpunkt ebenfalls einige Einheiten zurückbleiben, um ihn gegen einzelne Übergriffe zu verteidigen.

Das war's zunächst. In der nächsten Ausgabe werden Sie erfahren, wie die restlichen Missionen zu meistern sind.


Uwe Symanek


Mission 1


Mission 2

WIR PACKEN AUS!

PC-Games

PC-Games	CD
AH-64D Longbow 2 (dt.) *	79,99
Age of Empire (dt.) *	**99,99**
Akte Europa (dt.)	69,99
Anno 1602 (dt.) *	79,99
Anstoss 2 (dt.)	79,99
Armored Fist 2 (dt.) *	79,99
Baphomets Fluch 2 (dt.)	75,99
Blade Runner *	**89,99**
C & C 2 Vergeltungsschlag (dt.)	29,99
Conquest Earth (dt.)	79,99
Constructor	69,99
Dark Earth	79,99
Dark Reign (dt.)	89,99
Das Schwarze Auge 1-3 Compilation (dt.)	39,99
Demonworld (dt.)*	75,99
Der Industriegigant - Expert Set (dt.) *	29,99
Die Siedler 2 Gold Edition (dt.)	79,99
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (dt.) *	29,99
F1 Manager Professional (dt.)	79,99
F1 Racing Simulation *	69,99
Fallout (dt.) *	69,99
Fifa Soccer '98: Die WM-Qualifikation (dt.) *	79,99
Fighters Anthology (ATF '98, dt.) *	79,99
Floyd (dt.) *	**75,99**
H.E.D.Z. (dt.) *	79,99
Herrscher der Meere (dt.) *	79,99
I-War *	79,99
iF 22 Raptor (dt.)	89,99
Imperialismus (dt.)	79,99
Incubation – Battle Isle Phase IV (dt.)	69,99
Jedi Knights	89,99
KKND Mission CD (dt.) *	29,99
Lands of Lore 2 (dt.)	75,99
Max Montezuma (dt.) *	69,99
Monopoly Star Wars Edition (dt.) *	**79,99**
MS Flug Simulator '98 (dt.)	119,99
Myth (dt.) *	**79,99**
Need for Speed 2 Special Edition (dt.) *	79,99
NBA '98 (EA Sports) *	79,99
NHL Breakaway '98 (dt.)	75,99
NHL Hockey '98 (dt.)	79,99
Operation Eastside (Perry Rhodan) (dt.) *	79,99
Pax Imperia *	79,99
Pazifik Admiral (dt.)	79,99
Populous – The 3rd Coming (dt.) *	79,99
Raymans World (dt.) *	**49,99**
Resident Evil (dt.)	79,99
Riven – Sequel to Myst (dt.) *	89,99
Shadows of the Empire	79,99
Sid Meier's Gettysburg (dt.) *	79,99
Sim City 3000 (dt.) *	99,99
Steel Panthers 3 (dt.) *	69,99
Streets of Sim City (dt.) *	89,99
Total Annihilation (dt.)	79,99
Unreal *	79,99
Warwind 2 (dt.) *	**69,99**
Virtua Fighter 2	79,99
Warhammer 2 – Dark Omen (dt.) *	69,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Aufschwung Ost (dt., PC Disk)	9,99
Caesar 1 (dt.)	9,99
Command & Conquer 1 u. Civilisation 2 *	kpl. 79,99
Das Rätsel des Master Lu (dt.)	25,99
Die Fugger 2 (dt.)	29,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	9,99
Gabriel Knight 2 (dt.) *	39,99
Indiana Jones 3 und 4 *	**komplett 29,99**
MDK (dt.)	39,99
Monkey Island 1 und 2 *	komplett 29,99
Road Rash (dt.)	29,99
Sam & Max u. Maniac Mansion 2 *	**kompl. 29,99**
Schleichfahrt (dt.)	39,99
Sherlock Holmes 2 (dt.)	29,99
Shattered Steel	9,99
Simon the Sorcerer 1+2 (dt.)	komplett 29,99
Stonekeep (dt.)	25,99
Super EF 2000 (dt.)	29,99
Thunderhawk 2 (dt.)	9,99
WarCraft 2 (dt.)	29,99
Worms United (Worms + Reinforcements)	29,99
Zork Nemesis (dt.)	29,99
Gold Games 2	**49,95**

enthält 24 Top-Titel auf 22 CD's, z.B.: Bleifuß, Z, Baphomets Fluch, Toonstruck, Earthsiege 2, Hind, Warwind, A4 Networks, Kings Quest 7, Tilt!

Fast geschenkt!

Megapak 8

ATARI 2600 Action Pack, iM1A2 Abrams, Mechwarrior 2, Return to Zork, Jack Nicklaus, Sim City 2000, Baphomets Fluch 1, Jagged Alliance 1, Rally Championship, Master of Orion 2

insgesamt 10 Original-Vollversionen auf 11 CD's zum Superkomplettpreis

komplett 79,99

Unser Tip des Monats:

Star Trek Star Fleet Academy

Das Warten hat sich in jeder Hinsicht gelohnt! Auf 5 CD´s erscheint ein Weltraum-Actionspiel der Superlative. Absolvieren Sie mit den Original-Helden Captain Kirk und seiner Crew die Akademie der Sternenflotte und erhalten Sie Ihr Offizierspatent.

dt., CD-ROM *

75,99



Antons Weihnachtshits:

Worms 2
CD-ROM *
75,99

Turok
CD-ROM *
75,99

Monkey Island 3
dt.,CD-ROM *
89,99

Panzer General 3D
dt.,CD-ROM
69,99

DIE ALTERNATIVE!

PC-Dash

Ein Sensorfeld - Tablett, das Ihre Tastatur ersetzt. Ab sofort spielen Sie Ihre Spiele ohne komplizierte Tastatur-Befehle auf übersichtlichen Symbol-Sensorfeldern.

Spezial-Edition incl. Vollversion des Top-Titels Constructor

129,99

Bleifuss

Fun
CD-ROM*
59,99

Rally
CD-ROM*
55,99

Tomb Raider 2

Lara is back! Auf der Jagd um die ganze Welt nach einem magischen Dolch erwarten Sie neue Gegner, verbesserte Grafiken uvm. Gleichzeitig erhältlich: das offizielle Lösungsbuch, welches qualitativ den legendären Vorgänger übertrifft!

dt., CD-ROM *

79,99 (ohne Lösungsbuch) **95,–** (mit Lösungsbuch)

G–Police

Ein Actionspiel der Extra-Klasse mit einer tollen Story, excellenter Grafik und spannenden Missionen.

dt., CD-ROM *

89,99

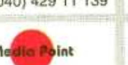
NEU seit 07.11.97:
2 x Media Point -EXPRESS
Die neuen schnellen Abholstationen mit dem Media Point Standardprogramm ganz in Ihrer Nähe. (In den Express-Shops erhalten Sie nicht das Media Point-Komplettprogramm)

Ankauf

Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.



Unsere Filialen:

 **Berlin – Steglitz** Bismarckstraße 63 Tel.: (030) 794 72 131	 **Berlin – Friedr.hain** Petersburger Straße 94 Tel.: (030) 427 80 790	Media Point **Berlin – Steglitz** Schloßstraße 129 gegenüber Forum Stegl.	 **Berlin-Charlottenburg** Dahlmannstraße 1a Tel.: (030) 327 01 956	 **Berlin – Mitte** Alexanderplatz 6 gegenüber Forum Hotel	 **Hamburg – Harvesteh.** Grindelberg 73-75 Tel.: (040) 429 11 139	 **Dortmund** Rheinische Straße 85 Tel.: (0231) 914 25 24
 **Berlin – Neukölln** Jonasstraße 29 Tel.: (030) 621 60 21	Media Point **Berlin – Spandau** Nonnendammallee 82 Tel.: (030) 383 02 191	 **Berlin – Tegel** Brunowstraße 10 Tel.: (030) 434 90 991	 **Berlin – Friedr.hain** Voigtstraße 39 am "Plaza - Center"	Media Point **Bernau** Zepernicker Chaussee im "Forum Bernau"	 **Bremen** Hanseat.hof 9-Lloydhof Tel.: (0421) 16 80 80	 **Koblenz** Rizzastraße 44 Tel.: (0261) 914 10 85

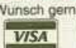
Versandzentrale

Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstr. 63 – 12169 Berlin
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
Mo-Fr 9.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-16.00 Uhr

(030) 794 72 111

* Artikel war bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise sind angegeben in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM / Kreditkarte: 9,99 DM / Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr / ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! / Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM!
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellungen! Einfach anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu!







Auf einen Blick:
- In den Bergen
- Der geheimnisvolle See
- Die Zitadelle

LANDS OF LORE II

Komplettlösung 2. Teil

Endlich wurde Luther im Dorf als „Wilder" aufgenommen, doch welche Rolle spielt fortan die bezaubernde Dawn? Wie soll Luther Belial finden? Wie wird Luther dem Larkon begegnen, und was wird er in den Bergen finden? Folgen Sie dem letzten Teil unserer Komplettlösung, und Sie werden es alsbald erfahren.

In den Bergen

Nun ist Luther also Mitglied bei den Wilden und kann fortan kommen und gehen, wie er will. Zunächst gilt es, endlich den Traumstein zu finden, der ihm den Zugang zum Tempel ermöglicht. Das Gebräu, das er mit auf den Weg bekommt, um das Untier ruhigzustellen, das den Eingang zur Bergwelt bewacht, wird erst wirksam, wenn er noch **ein Silberblatt** beimengt. Obwohl er von Dawn und dem Magier weitere Verstärkungszauber für seinen Anti-Monster-Spruch erhalten hat, füllt er vorher seinen Vorrat an Alraun-Wurzeln nochmals auf, da der Zauberspruch jedesmal einen Stein der Ahnen kosten würde; die hingegen braucht er später noch ganz dringend. Außerdem beschließt er, noch einige dieser überall herumlungernden Vögel umzubringen, die einen „Giftbeutel" hinterlassen. Damit kann er sein Schwert vergiften, was ja zumindest nicht schaden kann. Der Zugang zu den Bergen befindet sich ganz im Osten der Karte und kann nur über einen vorher zu fällenden Baum erreicht werden. Wenn er gerade ein Reptil ist, kann Luther den Abstieg auf der anderen Seite des Flusses gefahrlos durch einen hohlen Baum bewältigen; als Mensch muß er sehr vorsichtig sein, und als Monster wird er es wahrscheinlich nicht überleben. Speichern Sie also wieder nach jedem Schritt ab. Er pirscht sich, durch den **Prisma-Zauber der 2. Stufe unsichtbar**, an den Larkon heran, nimmt den Trank aus dem Inventar und klickt damit auf das Untier – schon ist es ungefährlich.

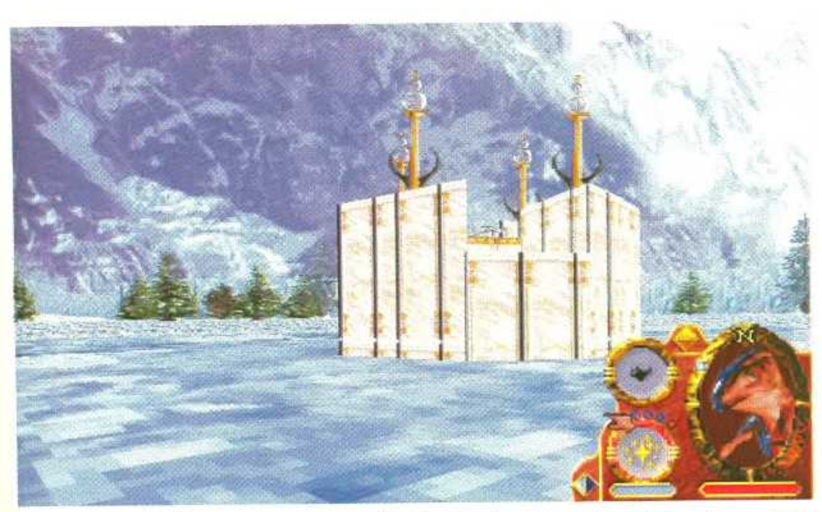


Der geheimnisvolle See

Drüben angekommen, findet er zunächst ein Dorf mit offensichtlich recht zurückgebliebenen Bewohnern. Außer einem Paar Armschützern gibt es nichts zu finden. Weiter die „Straße" entlang kommt er an einem See vorbei, in dessen Nähe sich eine kleine Höhle befindet, die von einer weißen, zweiköpfigen Katze bewohnt wird. An diese Höhle schließt sich eine Nische an, die jedoch wieder nur durch einen Spalt erreicht werden kann, der gerade groß genug für Luthers Reptilform ist. Darin befindet sich eine dieser Aktivierungssäulen, die, mit einem Funken angeschaltet, eine Art Pagode aus dem See hebt. Wie aber diese Pagode zu erreichen und dann zu öffnen sein soll – das wurde, zumindest in der vorliegenden Betaversion, nicht herausgefunden.

Die Zitadelle

Weiter den Weg entlang kommt Luther nun an einer Treppe aus Holzbohlen vorbei, die er jedoch jetzt nicht benutzt. Es schließt sich eine Art kleiner Irrgarten an, in welchem er einen alten Bekannten findet: Kenneth, den dicken Verfolger. Der kann zur Lage im allgemeinen und zu diesem Ort im speziellen nichts sagen, da er – leider – tot ist. Allerdings führt dort, wo er liegt, eine Eistreppe hinab, deren unterste Stufe in Sprungweite zu einer am anderen Ufer des Flusses ist. Eine



Diese Pagode konnten wir erst in der Verkausversion betreten, nicht in der allerersten Testversion.

große Öffnung der Steilwand läßt ein weiteres Vordringen zu, und schließlich steht Luther vor der Zitadelle. Dort befindet sich allerdings auch Bacatta, schwer verwundet und völlig außer Atem. Falls Luther noch eine Rolle „Heilen" mit sich führt, kann er die dem dankbaren Soldaten geben. Bacatta teilt mit, daß die Besatzer der Zitadelle, die Ruloiden, über eine mächtige Magie verfügen, daß Dawn ihre Gefangene ist und daß überhaupt alles ziemlich dumm gelaufen ist. Nun, was soll's? Luther muß da rein. Die Kämpfer unter Ihnen sehen nun einer Sternstunde blitzenden Stahls und schwirrender Pfeile



Um die Öffnung rechts zu bewirken, muß Luther auch eines dieser Gewächse von der Wand hacken.





Der treue Bacatta stirbt – nicht ohne Luther ein wichtiges Artefakt zu hinterlassen.

entgegen, da Luther sich seinen Weg zum Endziel in dieser Gegend nur eisenhart erkämpfen kann. Sobald er die Zitadelle betritt, wird er von mehreren Gegnern angegriffen, die in der Tat über eine sehr wirkungsvolle, zauberkraft- und lebensvernichtende Magie verfügen. Allerdings: Im Nahkampf stellen sie sich, wie viele, deren einzige Waffe die Magie ist, als astreine Schlappschwänze heraus, die Luther sogar als Reptil mit einigen Schlägen besiegen kann. Nur ist es gar nicht so leicht, an sie heranzukommen. Luther wird oft in Deckung gehen müssen, um sich wieder zu erholen, bevor er sich mit Gebrüll auf den nächsten Feind stürzt. Sobald er auf diese Weise die beiden betretbaren Level gesäubert hat (Eingangsbereich, mit dem Aufzug nach unten, dann das gesamte Rondell), teleportiert er sich (Wendeltreppe in der Nähe des Eingangs unten) wieder nach oben, betritt dort die sogenannte Eierkammer, vernichtet ein Ei, läßt den anschließenden Angriff der Selbstschußanlage über sich ergehen, vernichtet das nächste Ei und so fort. Anschließend aktiviert Luther noch eine Kugel auf einem Pfeiler, begibt sich wieder nach unten und findet nun eine Treppe, die an der Wand entlang sehr weit nach oben führt. Eine seltsame Treppe: Er springt auf die erste Stufe, dann gegen die Wand, die zweite Stufe, gegen die Wand und so fort, bis er oben ist. Dort beseitigt er neben den Selbstschußanlagen auch noch die letzten Besatzer und dringt schließlich in den inneren Bereich ein. Dort wartet eine frühe Version Belials auf ihn, ein Gegner, den er durch einmaliges, kräftiges Ausatmen in den Boden stampft. Die Treppe hinauf, gelangt er endlich zum Aufbewahrungsort des Traumsteines, nimmt ihn aber noch nicht. Erst wendet er sich nach rechts, wo er eine Art Altar vorfindet. **Nehmen Sie nun das reparierte Breitschwert des Thoran (oder, wenn Sie sich seinerzeit für das Flammenschwert entschieden haben, dieses) und klicken damit an den Altar: Eine wundersame Verwandlung findet statt, und Sie erhalten eine sehr mächtige Waffe.** So, jetzt den Stein gegriffen und per Teleporter (links vom Stein) hinab. Wieder im Rondell, findet er zwei kleine Höhlen, die zu den Gefangenen führen: zu einer Gruppe Frauen und zu Dawn. Wenn sich die Frauen weigern, die Zelle zu verlassen, schwirrt noch irgendwo einer der Bewacher herum. Außerdem sollten in beiden Höhlen wieder die Selbstschußanlagen zerstört werden. Dawn wird schließlich unter Verwendung des Steines befreit. Nun kann Luther



Wenn Sie in der Stadt der Ahnen alle Türenrätsel gelöst haben, finden Sie schließlich diese Apparatur, die Luther den wichtigen „Mantel" verpaßt.



Belial in seiner vorletzten Form; für den mittlerweile recht starken Luther ist dies kein Gegner mehr.



Durch den „Raum der Stimmen" geht Luther dem letzten Kapitel seiner Odyssee entgegen.



Im „Bauch" von Belials Mutter gibt es nichts zu tun, außer den Eingang zu den Räumen des Bösewichts zu finden.



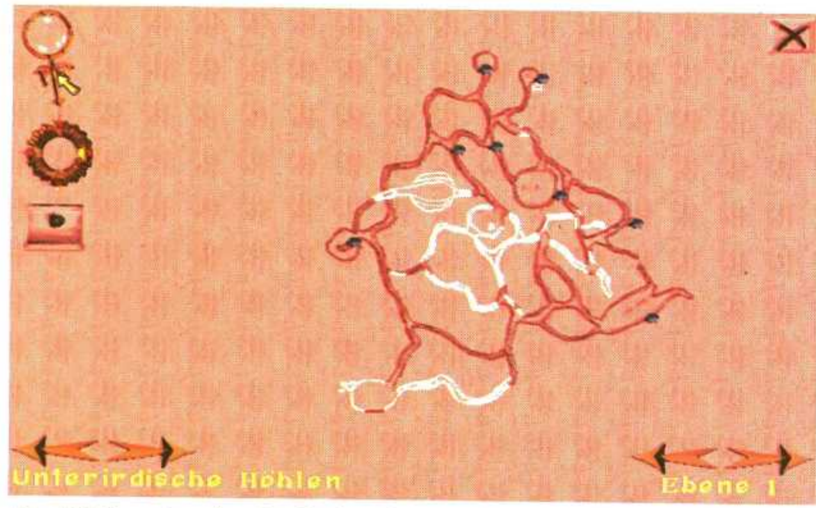
Der Dschungel der Wilden mit allen wichtigen Orten.

Auf einen Blick:
- **Zurück zum Dschungel der Wilden**
- **Der Hulinentempel im Dschungel der Wilden**

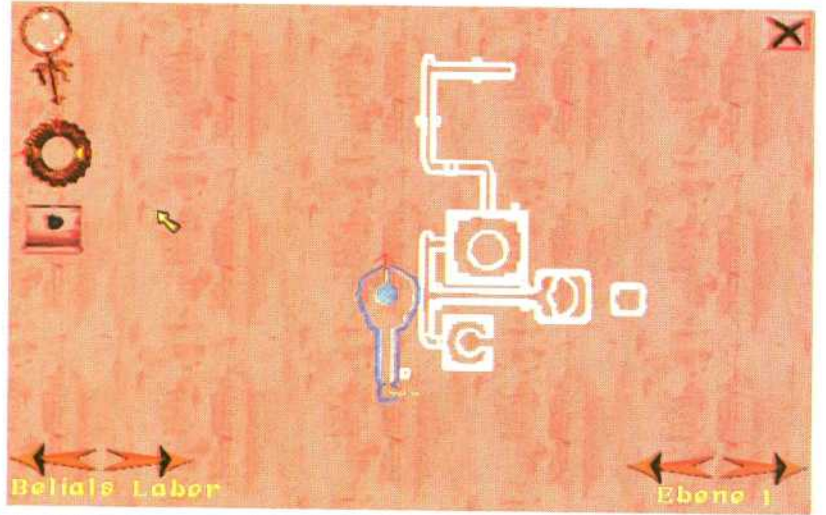
noch ein wenig im Rondell herumlaufen und dabei die Behälter öffnen, die überall im Boden eingelassen sind. Auf jeden Fall sollte er die Gorgonitbrocken (später wichtig!) und die Kehlschnäbelcheneier mitnehmen, die unter anderem kurzfristig die Nacht zum Tage machen, sobald sie verspeist werden. Sicher wäre es auch nicht dumm, jetzt auch einige manaspendende Sphären der Dunkelheit herzustellen.

Zurück zum Dschungel der Wilden

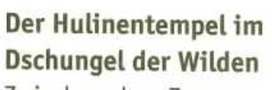
Auf dem Rückweg stellt Luther mit Befremden fest, daß ein solcher an sich nicht existiert. Deshalb springt er einfach auf eine der vorbeitreibenden Eisschollen. Wie er sich da so treiben läßt, stellt er fest, daß es immer im Kreis herum geht und daß eine weitere kleine Höhle in der Felswand vielleicht noch etwas Lohnendes verbirgt. Er muß von der Scholle aus hineinspringen und dort das Holzgestell zerstören; als Lohn findet er eine Obsidianrüstung! Wieder auf eine Scholle, im Kreis herum, bis zu der Gegend, in der die Holzbohlentreppe nach oben führt. Er rennt ans linke Ufer und dann über eine der beiden Eisbrücken auf die andere Seite. Nun findet er ein Tor aus Eis, das sehr leicht mit der Armbrust (oder einem Feuerball; siehe weiter unten) zu öffnen ist. Jetzt müssen Sie leider warten, bis Freund Luther wieder zum Reptil wird, denn nur so kann er diese Höhle weiter erforschen. Wenn dies endlich eintritt, kommt er weiter bis an einen Teich, dessen Wände mit Abbildern von Kriegern geschmückt sind. Einer davon hält einen **blauen Bogen**, den er fallenläßt, sobald er mit einem Feuerball oder Blitzspruch beschossen wurde. Jetzt heißt es sehr schnell zugreifen, bevor die Waffe im Teich versinkt. Dieser „Splitterlangbogen", der offensichtlich Eiskristalle verschießt, die dann zerbersten und eine gewisse Flächenwirkung erzielen, ist sehr wichtig, da er später hilft, einige Schlüsselaufgaben zu lösen. Selbstverständlich hat Luther auch noch die Rezepte gelesen, die ihm sagen, daß man aus dem **heißen Teer und Alraunwurzeln einen Feuerballspruch** herstellen kann, der allerdings nur zeitlich begrenzt zur Verfügung steht. **Der Teer und die Eier ergeben eine starke Säure, Teer und Giftbeutel ein starkes Gift.** So, nun ist wirklich alles getan, und Luther kann sich daran machen, über die Holzbohlentreppe nach oben zu hopsen, was eine weitere, nette Geschicklichkeitsprüfung darstellt. Und endlich geht's wieder zurück in den Dschungel der Wilden.



Die Höhle unter der Stadt der Ahnen. Alle Räume darin sind unwichtig – es sei denn, Sie wollen nochmals Ihre Zutaten auffrischen. In diesem Falle lohnt sich ein Abstecher in den Raum nördlich des Ziels, wenn Sie die Nerven dazu haben.



Belials Labor ist nicht sehr groß; Sie können keinen wichtigen Raum verpassen.



Der Hulinentempel im Dschungel der Wilden

Zwischen dem Zugang zu den Bergen und dem Tempel befinden sich die Nester der Kehlschnäbelchen. Dort kann Luther noch weitere dieser Eier ergattern. Seien Sie vorsichtig, da er offensichtlich sehr unter den Bedingungen, die in den Nestern herrschen, leidet. Falls erforderlich, sollte er auch noch einen Abstecher zum Friedhof machen, um sich dort mit Alraunwurzeln und vor allem (wichtig!) mit Silberblättern einzudecken. Er wird auch die Walkürenarmbrust, den soeben ergatterten Bogen und die besagten Gorgonitbrocken brauchen. Mit dem Traumstein kann Luther den Tempel ohne Probleme betreten. Zunächst sieht er sich um und findet auch die beiden Räume, auf die es ankommt: einen mit einer Art Waage im SW und einen in der Nähe des Eingangs, in dem die Wände mit kleinen, verschlossenen Fächern versehen sind. Sehen Sie genau hin, und



In diesen Schlund muß Luther verschiedene Nahrungsmittel werfen, um weiterzukommen.



Eine der Türen geht nur auf, wenn Luther ein Silberblatt in dieses Gefäß legt.



Vier dieser Türen muß Luther in der Stadt der Ahnen öffnen, um in den Besitz des „Mantels" zu gelangen.

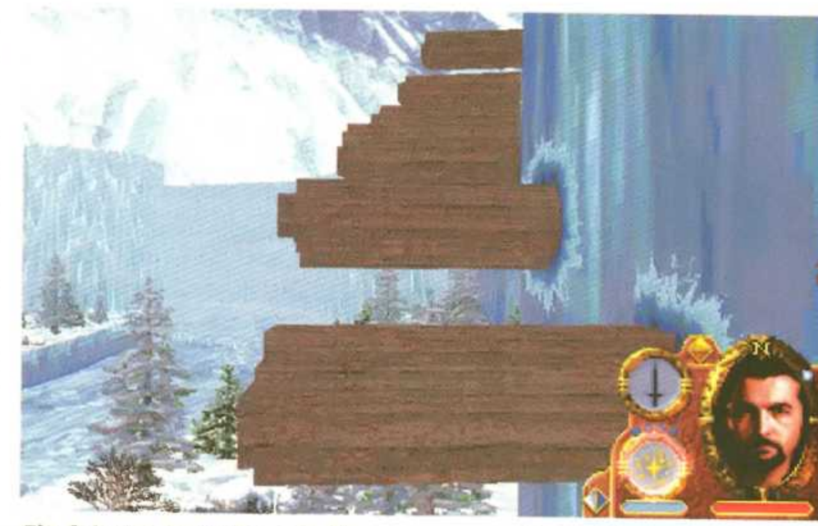
Sie werden feststellen, daß eine Nische noch leer ist. In einem anderen großen Raum findet Luther in einer niedrigen Säule einen grünen Kristall. Wenn er diesen auf die Waage legt, hagelt es einige Feuerbälle; also braucht er womöglich noch einen anderen. Viele Geheimtüren öffnen verschiedene Verbindungsgänge, einige Kleinigkeiten sind zu finden, aber der Durchbruch, im wahrsten Sinne des Wortes, erfolgt erst in einem Raum in NW: Wenn er diesen betritt, rumpelt es, und eine Spinne bricht durch die Wand. So, jetzt sollen Sie Luther warm anziehen, denn gegen das, was jetzt kommt, waren alle vorangegangenen Kämpfe einfache Sparringsübungen. Er verfolgt die Spinne und wird von mehreren Dutzend ihrer Artgenossen in Empfang genommen. Es wird Zeit, die ersten Steine der Ahnen für die stärksten Zaubersprüche zu verbrauchen. Ganz gut kam dabei **die höchste Stufe des „Nebel"-Spruchs. Luther verwandelt sich in einen Zombie, ist als solcher für kurze Zeit unverwundbar und**

Auf einen Blick:
- **Im Keller**
- **Die Stadt der Ahnen**

verletzt alle Wesen in seiner Umgebung alleine durch seine Präsenz. Lassen Sie ihn hinhaltend kämpfen: einige Schläge, einige Sprüche, zurück unter Verwendung des Bogens, in Sicherheit Gesundheit herstellen und wieder nach unten.

Im Keller

Irgendwann hat er alle umgebracht und kann sich den Keller näher betrachten. In einer großen Holzkiste findet er eine **Flöte**, wie er sie schon von der Höhle im Hulinendschungel kennt. Weiter unten im Keller stößt er schließlich auf die Stelle, aus der die Spinnen hervorspringen. Zur Hebung seiner Kampf- und Zauberwerte können Sie nun hier so lange Spinnen abschlachten, wie Sie wollen, es kommen immer neue. In einem anderen Raum stehen zwei „Maschinen"; eine Leiche liegt auf einem Rost und wird per Knopfdruck zur ersten dieser Maschinen gebeamt, dort zerhäckselt und in eine Kiste abgefüllt. Die muß Luther nun zur nächsten Maschine schieben und erhält am anderen Ende eine kleine Statue. Diese paßt genau in die Nische im Raum mit den Fächern. Es erhebt sich dann ein Podest aus dem Boden, und Luther kann den zweiten grünen Kristall an sich nehmen. Die beiden Kristalle auf die Waagschalen gelegt, eine Tür geht auf, und wir nähern uns dem Ende dieses Kapitels. Luther steht vor drei Türen. Hinter jeder wartet eine kleine Statue auf ihn, die er jeweils erhält, wenn er alle Knöpfe gedrückt hat, die hinter Flammenwänden, an schiefen Wänden oder über verschieden hohen Säulen angebracht sind. In dem Raum mit den Säulen kommen diese Eier übrigens ganz gut, da Luther besser springt und seltener stirbt, wenn er sieht, wohin er hüpfen muß. Sobald er alle drei hat, öffnet sich eine weitere Tür, hinter der ein langer Gang (Vorsicht: an der Wand entlanggehen, da sonst eine riesige Steinkugel weitere Action erfordert!) zu drei Podesten führt. Wer hätte es gedacht: Die Statuen müssen auf die Podeste gestellt werden. Eine Treppe wächst aus dem Nichts und führt zum Ende des Gebäudes. **Achtung: Bevor Sie den nächsten Schritt tun, überlegen Sie gut, ob Sie alles haben, da es kein Zurück mehr geben wird! Nochmals die wichtigsten Dinge: Silberblatt, Walkürenarmbrust, Splitterbogen. Sinnvoll wären außerdem Alraunwurzeln, Gorgonitbrocken, Höhlen- und einfache Aloe sowie einige Sphären der Dunkelheit.** Die Brücke in diesem Raum reagiert auf Gewicht. Erst wenn Luther drei der herumflatternden, friedlichen und zutraulichen Vögelchen ermordet und deren Kadaver auf die Brücke legt, senkt sich diese und bringt ihn zu einer weiteren Vorstufe Belials, der er diesmal schon drei Ohrfeigen verpassen muß, bevor sie Ruhe gibt. Der Rest ist klar: Der Traumstein wird in eine ganz offensichtlich für ihn gedachte Halterung eingepaßt und voilà, es erhebt sich aus den Fluten:

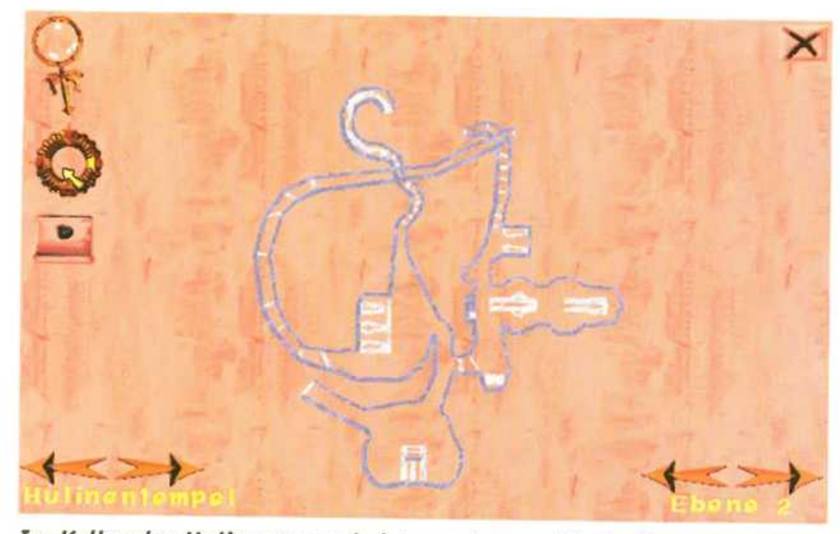


Ein falscher Schritt, und alles war umsonst! Speichern Sie hier nach jeder Stufe ab.

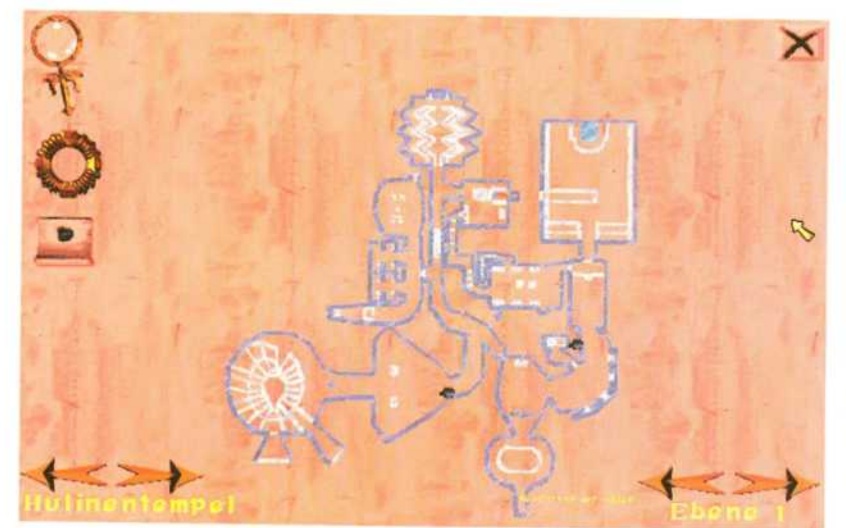




Geschafft! Die 3 Statuen, die Luther für die Lösung der Aufgaben erhielt, werden hier plaziert. Bald hat er den Hulinentempel hinter sich.



Im Keller des Hulinentempels ist nur der markierte Raum von Interesse – und eine Flöte, die in einer Kiste zu finden ist.



Eine Spinne durchbricht die Wand und schafft so die Möglichkeit, in die tiefergelegenen Gewölbe des Hulinentempels vorzudringen (Pfeil).

Die Stadt der Ahnen

Nun scheint Luther dem Ziel schon sehr nahe zu sein und macht sich unverzüglich an die Erkundung dieser Stadt. Zuerst begegnet er unförmigen Monstern, die ohne Warnung und Grund angreifen. Lassen Sie Luther nicht mit dem Schwert attackieren, da dies nur eines bewirkt: Die Monster teilen sich, und er hätte noch mehr Gegner. Außerdem ist er diesen Kreaturen im Nahkampf hoffnungslos unterlegen. Es helfen hier die Kristalle und das Netz des Exils, von denen er während seiner Reise mindestens drei gefunden haben sollte. In letzter Konsequenz kann er die Biester einfach wegzaubern, indem er den Beschwörungszauber der Stufe 5 spricht, was allerdings immer einen Ahnenstein kostet. Aber es dauert nicht lange, dann wird er sich sehr wirkungsvoll wehren können. Er wendet sich nach Süden. Ganz am unteren Rand der Karte stößt er auf einen



MLC - Hard & Software

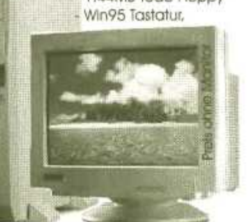
☎ 02841-94260

Fax: 02841-942623 - Erscheinungsdaten/Hotline* : 0190-793342

Im Ring 29, 47445 Moers
Mo. - Fr.: 10.00 - 13.00 + 14.00 - 19.00
Sa.: 10.00 - 13.30 Uhr (Tel:02841-24949)
Händleranfragen erwünscht!
Faxabruf: Angebote ab 20.00 Uhr unter 02841-24949

ENTIUM II-300

00 MHZ
- Intel Pentium II 300MHz
- ATX Midi Tower
- ATX P2 Gigabyte Mainboard
- 32MB EDO RAM -60ns
- 3.5GB FAST ATA Harddsik
- 16x CDROM
- S3 Virge 4MB Grafikkarte
- 1.44MB Teac Floppy
- Win95 Tastatur.



Preis ohne Monitor

nanzierung: 7 x 96.-DM **3599.-**

PENTIUM II-233

233 MHZ
- Intel Pentium II 233MHz
- ATX Midi Tower
- ATX P2 Gigabyte Mainboard
- 32MB EDO RAM -60ns
- 3.5GB FAST ATA Harddisk
- 16x CDROM
- S3 Virge 4MB Grafikkarte
- 1.44MB Teac Floppy
- Win95 Tastatur.



Preis ohne Monitor

Finanzierung: 36 x 86.-DM **2599.-**

Alle PC`s inklusive



+

1 Jahr Garantie

PERFORMER PR-200MMX

- Intel Pentium 200 MMX
- Soyo Mainborad 512KB
- 16MB EDO RAM -60ns
- 1.7GB HD.
- 16x CDROM
- S3 Virge 2MB
- 1.44MB Teac Floppy
- Win95 Tastatur
- High Resolution Maus

Preis ohne Monitor

Finanzierung: 24 x 65.-DM **1399.-**

PERFORMER PR-166MMX

- Intel Pentium 166 MMX
- Soyo Mainborad 512KB
- 16MB EDO RAM -60ns
- 1.7GB HD.
- 16x CDROM
- S3 Virge 2MB
- 1.44MB Teac Floppy
- Win95 Tastatur
- High Resolution Maus





Preis ohne Monitor

Finanzierung: 24 x 58.-DM **1249.-**

MMX FÜR NIX ?

- IBM / MX 166 CPU
- Midi Tower
- Soyo 512Kbyte Mainboard
- 16MB EDO RAM -60ns
- 1.2GB FAST ATA Harddsik
- 16x CDROM
- S3 Virge 2MB Grafikkarte
- 1.44MB Teac Floppy
- Win95 Tastatur.



Preis ohne Monitor

1099.-

KOSTENLOS !!!



Farbkatalog mit mehr als 20 Seiten für Sie jetzt kostenlos frei Haus. Fordern Sie noch Heute unter 0190-793342* unseren Komplett-Katalog an. Ob Software oder Zubehör hier ist alles drin für PC-CDROM, PSX, N64,Amiga, D. Video. Neuheiten,akt. Angebote günstige Schnäppchen

Monitore	
14" Peackock Entrada	389,-
15" Peackock Entrada	449,-
17" Miro V1770 F	899,-
17" Idek Iiyama MF 8617T	1295,-
19" Miro D1995 F	1899,-
21" Idek Iiyama MT9221T	2695,-
Drucker	
HP Deskjet 400 L	299,-
HP Deskjet 670C	399,-
HP Deskjet 870Cxi	699,-
HP Deskjet 890C	899,-
HP Laserjet 6L	899,-
HP Deskjet 1100 C	999,-
HP Photosmart Fotodrucker	799,-
Scanner	
Mustek Scan-Express 6000P	229,-
Mustek Scan-Express 12000	349,-
Paragon SP 1200 SP Pro	999,-
Modem/ISDN	
33.6 Modem extern	159,-
55.6 Modem USRobotics	299,-
ISDN Fritz Karte	179,-

Grafikkarten	
S3 Virge 2MB PCI	69,-
S3 Virge 4MB PCI	109,-
Mystique 220 4MB	299,-
Elsa Victory Eraser 4MB	369,-
Diamond Monster 4MB	359,-
Maxi Gamer 3D-FX	329,-
Soundkarten	
16 Bit 3D Soundkarte	49,-
Soundwave 32 + W.Table	79,-
Soundblaster 16 PnP	99,-
Soundblaster AWE64 Value	199,-
Soundblaster AWE64 Gold	399,-
Aktivboxen	
240 Watt Trust 3D	69,-
300 Watt Trust 3D	79,-
Yamaha 180Watt Subwoofer	189,-
CD-ROM / CD-WRITER	
16x Atapi CDROM	149,-
24x Atapi CDROM	179,-
Phillips CD2600 2/6x CD Writer	599,-
Yamaha 200T 2/6x CD Writer	649,-
Yamaha 400/ 4/6x CD Writer	899,-

Performer Game Power

233MMX,3.5GB,16x CDR 32MB RAM, Ati Mach 4MB + Diamond Monster, 3D Soundkarte,300W 3D Aktivboxen, Wingman Ext.,+ 3D Spiele + PC LighGun

Barpreis **2649.-** — **36 x 88,-** eff. Jahreszins 12.9%

Pentium MMX Upgrade

Soyo Motherboard mit MMX-Unterstützung und VX Chip Satz. incl. **166MMX Prozessor** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.

Barpreis **519.-** — **12 x 46,-** eff. Jahreszins 12.9%

Pentium MMX Upgrade

QDI Quick Easy Motherboard mit MMX-Unterstützung und HX Chip Satz. incl. **200MMX Prozessor** damit auch Ihr PC die volle MMX Performance nutzt.

Barpreis **679.-** — **24 x 31,-** eff. Jahreszins 12.9%

Pentium II Upgrade

Gigabyte ATX-Motherboard mit TX-Chip Satz, ATX- Gehäuse. incl. **233MHz PentiumII Prozessor** für super schnelle Rechen Performance.

Barpreis **1569.-** — **36 x 52,-** eff. Jahreszins 12.9%

Performer Platinum

300MHz Pentium II, 6.4GB-HD,24x CDR 64MB RAM, Victory Eraser 4MB, Sound-blaster AWE 64, 300W 3D Aktivboxen, US Robotics 33.6 + Voice.

Barpreis **4899.-** — **60 x 99,-** eff. Jahreszins 12.9%

CD Wizzard

.... Jetzt auch für PSX-Copy



CD Writer Software
CD Audio, CD Label
lauft unter Win95 + NT
mit allen gangigen CD-Writern

- deutsch
- English

169.95

Design Big Tower

Getönte Frontblende, Laufwerkskäfige in praktischer Snap-In-Technik. Jede Menge Platz für Festplatten und Steckkarten, incl. 230W Netzteil.

79.95

Multinorm Playstation



Der Multinorm Umbau ermöglicht das Spielen von US und Japan Importspielen, sowie das Spielen von Sicherheitskopien.

359.95

Finanzierung über unsere Partnerbank bei einem eff. Jahreszins von 12.9%, * Computel 2,40DM/min, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten
Ausführliche Informationen zum Finanzkauf unter 0190-793342* an.

SoundStars

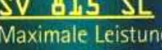
SOUND Link

SV 806 SL

Satte Töne – klein verpackt!
30 Watt PMPO, Lautsrärkeregler, Betriebskontrollanzeige, eingebautes Netzteil.
Abm.: 130 x 90 x 117 mm
unverb. Preisempfehlung **34,95 DM**

SV 815 SL

Maximale Leistung – minimaler Preis!
90 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass-/Höhenunterstützung, Betriebskontrollanzeige, Kopfhörerbuchse, eingebautes Netzteil.
Abm.: 220 x 120 x 150 mm
unverb. Preisempfehlung **69,95 DM**



SV 845 SL

Klangerlebnis PUR! 240 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Bass-/Höhenunterstützung, Betriebskontrollanzeige, 3D-Funktion, Kopfhörerbuchse, eingebautes Netzteil.
Abm.: 285 x 120 x 174 mm
unverb. Preisempfehlung **119,– DM**



SV 840 SL

Optimaler Sound in Surround-Qualität, 2-Wege System
160 Watt PMPO, Surround-Effekt, Bass-/Höhenregler, Betriebskontrollanzeige, eingebautes Netzteil,
Abm.: 245 x 150 x 250 mm
unverb. Preisempf. **89,95 DM**

SV 805 SL

Klein aber oho - nicht nur für den Einsteiger, 30 Watt PMPO, Lautstärkeregler, Betriebskontrollanzeige, eingebautes Netzteil,
Abm.: 115 x 90 x 120 mm
unverb. Preisempfehlung **29,95 DM**

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH
Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D · 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-13 · Fax (0 42 87) 12 51-44
Vertrieb nur über den Fachhandel

INTERACT
MULTIMEDIA PRODUCTS

Multimedia Products • Game Products • PC Accessories • Internet



Auf einen Blick:
- **Die Türen-Rätsel**

Brunnen, der jedoch nicht aktiv zu sein scheint. Über dem Brunnen schwebt aber eine Kugel, die er mit dem Splitterlangbogen beschießt. Sie zerbirst, der Brunnen beginnt zu sprudeln, und nach wenigen Augenblicken erblüht rings umher eine dunkle Pflanze: die Schwarze Flechte! Wenn Luther nun eine davon mit einem Gorgonitbrocken vermengt, erhält er einen Stein, der es in sich hat: Wirft man ihn gegen eines dieser Monster, erstarrt dieses und kann mit wenigen Schwertstreichen zerhackt werden (achten Sie jedoch darauf, einen Gorgonitbrocken übrigzulassen)! Durch den Brunnen füllt sich nun auch ein Graben mit Wasser, den Luther begehen kann, bis er nach kurzer Zeit eine Abzweigung entdeckt. Hinein, durch verschiedene Türen, bis zu einem Raum, in dem ihm der Kopf des Drarakels entgegenschaut. Vor dem Kopf befindet sich eine kleine schwarze Säule, die sich entzünden läßt. Durch die Explosion erhält er nun den **„Schattenbogen"**, eine Waffe, die einen Effekt bewirkt, den Luther



Ein „sprechender Stein" verrät, daß die Besucher in der Eiswelt offensichtlich aus einer anderen Welt stammen.



So eine Figur muß Luther im Keller des Hulinentempels herstellen, um an den „Schlüssel" zum nächsten Level zu kommen.

von den seltsamen Bewachern der Zitadelle in den Bergen kennt: Dem Gegner wird Lebens- und Zauberenergie entzogen und der eigenen hinzugefügt. Mit diesem Bogen und einigen Sprüchen der Stufe 4 kann Luther nun die Monster auf Distanz bekämpfen und später einige sehr wichtige Aufgaben lösen. Zurück in dem Raum, der dieses Gewölbe mit dem Kanal verbindet, kann er nach Norden springen. Dort entdeckt er im Zentrum eines kuppelförmigen Baus eine offene Tür, hinter der es grell leuchtet. Er geht hinein, die Treppe hoch, schiebt den Würfel durch die silberne Scheibe und springt hinterher. Dort paßt er den Würfel in eine Öffnung ein und geht wieder. Das erste von vier Türenrätseln ist gelöst! Wenn Sie die Stadt ablaufen, werden Sie merken, daß an den vier Ecken jeweils solche Kuppelbauten stehen. Die Aufgabe ist immer die gleiche: die Türen im Zentrum öffnen und den Würfel einpassen.

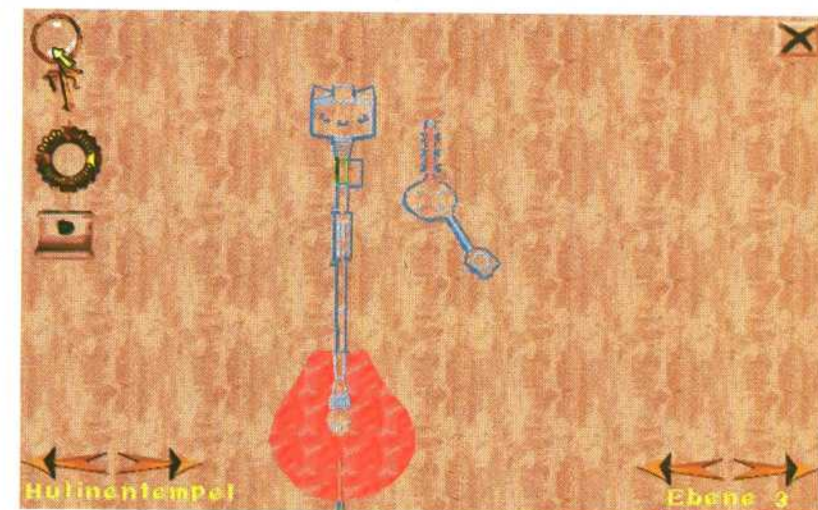
Die Türen-Rätsel

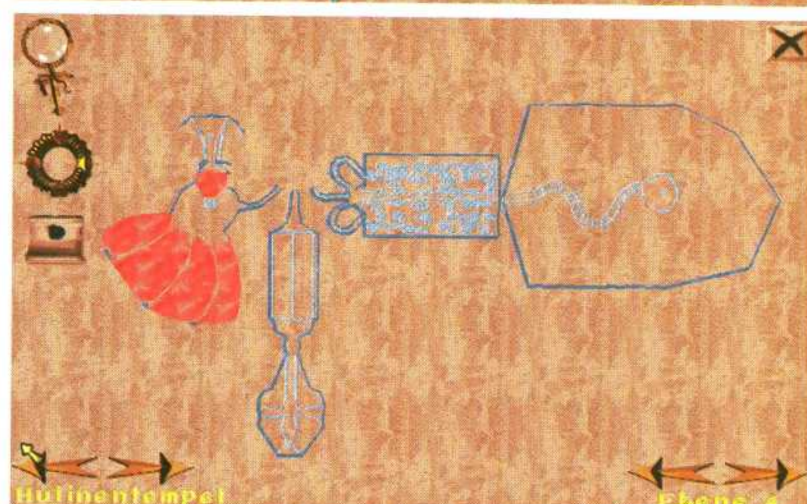
In aller Kürze die Vorgehensweise:

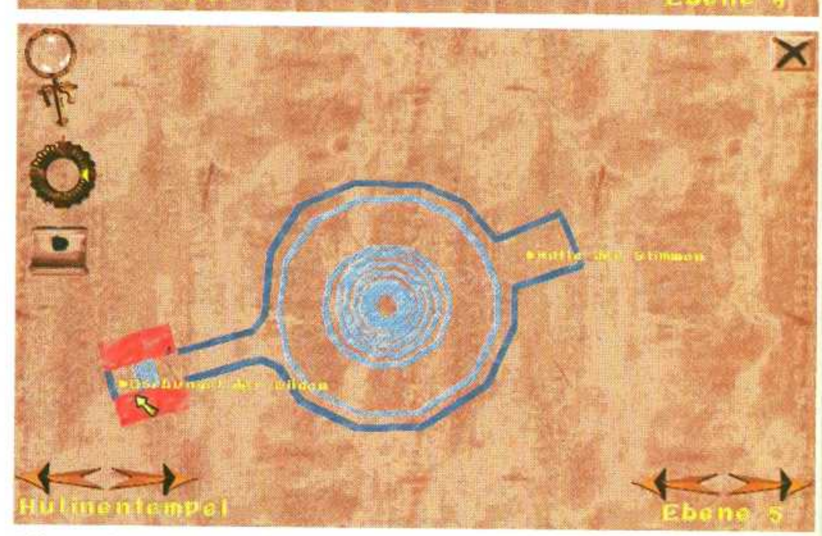
Nordostbau: Das schwebende, goldene Prisma berühren; Silberblatt in die Vitrine dahinter legen; etwas warten, bis Busch wächst.

Nordwestbau: Drei Objekte schweben über den sich hebenden und senkenden Wänden: Ein Stein, eine weiße und eine feurige Wolke. Den Stein mit dem Schattenbogen abschießen, die feurige Wolke mit der Walkürenarmbrust und die weiße Wolke mit dem Splitterbogen.

Südwestbau: Hier benötigt Luther vier Elfenbeinsplitter. Schauen Sie auf die Karte und betreten Sie alle Räume, die offen sind. Sie finden einen, in dem eine Statue einen dieser Splitter hält. Allerdings schwebt diese Statue in der Leere. Macht nichts: einfach darauf zugehen. Der zweite Splitter ist in einem Gebäude, in dem zunächst zwei Kisten in Öffnungen zu schieben sind. Nach einigen Sprungversuchen gelangt Luther in einen weiteren Raum, wo er eine Kiste vorsorglich an die







Alle anderen Räume des Hulinentempels, die Luther nach der Waage findet, sind übersichtlich und so gestaltet, daß die jeweilige Aufgabe sofort klar wird.

Wand schiebt, die er sonst nicht hochspringen könnte. Die Treppen rauf, und Luther sieht wieder eine Statue. Sobald er den Splitter nimmt, hebt sich der Boden. Er muß also rennen wie der Teufel und über die bereitgestellte Kiste in Sicherheit springen. Der nächste Splitter findet sich in einem Gewölbe, in dem mehrere Kristalle zu aktivieren sind. Sobald er ihn nimmt, wird's finster, der Eingang schließt sich, und Wasser dringt ein. Kein Problem: Auf die Map schauen, die Richtung merken, woher er kam, und gegen die Wand klicken, die sich vor den Eingang senkte. Schließlich Nr. 4: Dieser Splitter „schwebt" unerreichbar auf einer Wasserfontäne. Diese wird mit dem Splitterbogen beschossen und friert ein. Ein Schwerthieb, und sie zerbricht. Wenn die letzte Kiste eingepaßt wurde, kann Luther – an der silbernen Scheibe vorbei – das Zentrum betreten. Dort berührt er alle schwebenden Prismen und sieht zu, wie ein neues Gebäude entsteht. Er geht wieder zurück durch die Scheibe und begibt sich zum Zentrum der Stadt, wo er nun dieses Gebäude betreten kann. Er trifft auf einen schon fast ferti-



Auf einen Blick:
- Nach unten

gen Belial, tauscht einige Artigkeiten mit ihm aus und schickt ihn zur Hölle. Die öffnet weitere Türen, an deren Ende er durch eine Art Gitter marschiert: Er erhält eine ordentliche Aufbesserung seiner magischen Fähigkeiten und kann ab nun jeden Zauber bis zur Stufe 5 sprechen, ohne dabei auf Ahnensteine angewiesen zu sein. Er hat den **„Mantel der Ahnen"** entdeckt! Gleichwohl sind die Ahnensteine nicht sinnlos, da sie die Zauber, für die vorher einer nötig war, immer noch ohne Verbrauch von Mana ermöglichen (alle Zauber der Stufe 5 und alle Verwandlungszauber). Übrigens: In einem Gebäude im NW-Bereich finden Sie einen Kelch. Geben Sie eine Alraunwurzel hinein und klicken Sie ihn an: Luther schläft ein und wacht in einer Gegend auf, in der **alle Rezepte** und einige Spruchrollen herumliegen. Leider wacht er schon nach kurzer Zeit wieder in der ursprünglichen Gegend auf. Speichern Sie also ab und wiederholen das Ganze so oft, bis Sie alles wissen bzw. den Spruch gefunden haben, der Ihnen noch fehlte.

Nach unten

Im oberen Teil der Stadt ist nun nichts mehr zu tun. Schauen wir doch mal ins Untergeschoß. Ein Gebäude im zentralen Ostbereich schreckt durch eine Eingangshalle ab, durch die andauernd Feuerbälle schwirren (die Luther jedoch nur wenig verletzen). Hinter den Türen sind jeweils Kristalle zu aktivieren. Sobald alle leuchten, wird hinter der ersten Türe links ein Geheimraum sichtbar, in dem Luther einen „Juwelenskarabäus" findet. Wie bei so vielen Gegenständen in diesem Spiel hat Luther auch bei diesem keine Ahnung, zu was er wohl gut sein könnte (was er übrigens auch nie erfahren hat). Wieder in der Halle zurück, schreitet er nun voran und trifft im nächsten Raum auf einen Drachen in einer großen Wanne. Drachen sind in diesem Spiel ja offensichtlich die Guten, weshalb die nächste Übung wieder zu den ekelhafteren zählt: Luther muß den Drachen mit seinem Schwert schneiden, damit dieser blutet. Sobald er diese wahrhaft mutige Tat vollbracht hat, öffnet sich eine weitere Tür, die sich jedoch, sobald er hindurchgetreten ist, gleich wieder schließt. Es scheint sich also hier um ein weiteres „one-way-ticket" zu handeln. Wieder etwas weiter fährt Luther schließlich in die **Höhlen unter der Stadt der Ahnen** hinab.

Tja, was nun kommt, ist Geschmacksache. Die Gänge, durch die Luther schleichen muß, sind geradezu verseucht mit Spinnen. Die, die er bereits vom Kloster her kennt, sind keine Gegner mehr, zwei Streiche, und sie gehen dahin. Die andere Spezies stellt jedoch das dar, was man, ohne dabei polemisch zu werden, als Gemeinheit bezeichnen muß: Es sind braune Spinnen, die sich nicht nur ober-, sondern auch unterirdisch fortbewegen können. Hat man hin und wieder gegen eine normal angreifende noch eine minimale Chance, gegen die, die unter dem Boden daherkommen, ist man schier machtlos. Mit anderen Worten: Luther stirbt mal wieder am laufenden Band. Aber was soll's: Zum Glück greifen die unterirdischen Biester (meistens) nur dann an, wenn Luther sich bewegt oder zaubert. Nun haben Sie die Wahl: Tasten Sie sich Meter für Meter an das weit entfernte Ziel heran (nehmen Sie sich dann für die nächsten Tage besser nichts vor) oder lassen Sie Luther Hurra-schreiend losrennen, hinter jeder Biegung kurz haltmachen und warten, ob was passiert; wenn nichts passiert, abspeichern, ein Blick zur Orientierung auf die Automap, und auf zur nächsten Etappe. Etwas einfacher scheint diese Methode zu klappen, wenn Sie ihn vorher zum Reptil verwandeln und mehrfach, während er rennt, den Nebelzauber der 5. Stufe sprechen lassen. Die grobe Richtung geht nach Südwest. Irgendwann wird Luther es – so oder so – geschafft haben und dort ankommen, wo Belials Mutter eine verletzbare Stelle hat. In einer Ecke findet er eine Art Tür, durch die er in den „Verdauungstrakt" gerät. Er nimmt zunächst die rechte Abzweigung und steht vor einem „Schlund". Den füttert er nun mit Aloe, Höhlenaloe und einem Gorgonitbrocken (das wird in einem anderen Raum nördlich deutlich, durch den Sie vielleicht gekommen sind; dort liegen auch alle bisher bekannten Ingredienzen herum). Wieder zurück und nach links, mit dem Schwert ein Loch geschlagen, weiter; sollte kein Loch die Passage freigeben, rechts eine Art Strauch von der Wand reißen, wieder raus und zurück; nun wird die nächste Öffnung da sein. Luther kommt gerade rechtzeitig, um zu sehen, wie Bacatta die Statue, die er dereinst erwecken mußte, umbringt, ihm noch eini-





Der „Splitterbogen" hilft Luther bis zum Schluß, ganz wesentliche Aufgaben zu lösen. Er muß die Figur, die ihn in den Händen hält, mit einem Zauberspruch „beschießen".



Eine neue Variante der bekannten Katzen. Diese Sorte ist jedoch deutlich stärker!

Auf einen Blick:
- Belials Räume
- Belial
- Belials Tod
- Epilog

ge Informationen zuraunt und dann zu seinen Ahnen geht. Er erhält noch Belials Horn und ist wieder allein.

Belials Räume

Nun beginnt langsam der Showdown! Hinter dem merkwürdigen Brunnen führt ein Kanal weiter; das Gitter kann zerschlagen werden, aber um durchzukriechen, muß Luther zum Reptil werden. Die nächste Biegung nach links, durch die Röhre. Luther verwandelt sich zum Menschen und beschießt die drei Schieberegler an der gegenüberliegenden Wand. Nun kann er den breiten Kanal überqueren. Die Kanäle bergen nichts außer einigen recht harmlosen Monstern. Luther kann entweder im Osten in den tiefergelegenen Graben springen, oder im Nordwesten einen Knopf drücken und Aufzug fahren. Er findet weitere Räume: Derjenige mit den drei gehörnten Brunnen interessiert ihn noch nicht; vielmehr zieht es ihn in den Beschwörungsraum. Dort schweben 4 Schädel, die (mit leicht erhobenem Kopf und aus nächster Nähe) mit einem Nebel-Zauber der Stufe 1 zum Leben zu erwecken sind. Nachdem alle 4 so behandelt wurden, erhebt sich in der Mitte des Raumes ein Dämon, der jedoch sehr anfällig gegen eben diesen Zauber ist und auch den Beschuß mit dem Schattenbogen nicht verträgt. Also bekämpft ihn Luther rückwärts gehend abwechselnd mit Pfeilen und dem Zauber. Sobald der Dämon tot ist, zerrt er dessen Leiche zu den drei Brunnen. Dahinter schwebt wieder ein Schädel, unter welchem eine auffällige, runde Platte in den Boden eingelassen wurde. Genau dahin kommt der tote Dämon, und schon öffnet sich eine Tür. Luther wird von Dawn nochmals angespornt (oder etwas geärgert, wenn er vorher nicht nett zu ihr war), um schließlich in Belials Heiligtum einzudringen.

Belial

Er sieht sich nun dem gegenüber, was offensichtlich Belial in diese Welt zurückbringen soll. Kurz entschlossen läßt er einen Zauber der Stufe 5 aus der Abteilung „Verwandlung in Monster oder Echse" los und sieht, wie der „Mantel" davonfliegt und gleich darauf Belial „geboren" wird. Wieder werden Artigkeiten ausgetauscht, Belial flieht und überläßt Luther drei seiner niederen Dämonen zum Spielen. Die Tür, durch die er entwich, knackt Luther mit Pfeil und Bogen (sollten Sie noch Stalagniten dabeihaben, geht es auch einfacher, da jene diese und weitere Türen öffnen). Er kämpft sich gegen weitere schwache Dämonen in einen Raum, der durch einige Kraftfelder zunächst unpassierbar scheint. Die Quellen der Felder sind an der Decke angebracht und halten einem abwechselnden Beschuß mit der Walkürenarmbrust und dem Schattenbogen nicht stand. Wieder hastet Luther weiter und steht schließlich erneut vor Belial, der diesmal Luthers Mutter bemüht, um weitere Zeit zu gewinnen. Mama ist nur stark, solange sie zaubern kann. Wieder hilft der Schattenbogen, der Mutter das Mana entzieht. Sobald sie keines mehr hat, bricht sie unter wenigen Schlägen (im Test mit dem Horn verabreicht) zusammen. Es folgt eine der beliebten Hüpf-Einlagen über die beweglichen Säulen, und Luther kommt zur „Waffenkammer". Darin sieht er auf- und niedergehende Steinsäulen und Feuerspeere sowie starre Eispfeiler. Kommt er diesen zu nahe, hagelt es, was er kaum überleben würde. Aber links in der Ecke schwebt eine Steinplattform, die er mit dem Schattenbogen abschießt. Etwas weiter vorne, halblinks, zerstört er eine Feuerwolke mit dem Eisbogen und schließlich rechts eine Eiswolke mit der Walkürenarmbrust. Die beweglichen Säulen stehen nun still, die Eissäulen verschwinden. Dafür kommt Belial, erzählt wieder ein bißchen was und beschwört eine Drarakelkopie, die Luther sofort angreift und nach wenigen Treffern zu Boden geht. Nur noch zwei Türen trennen Luther vom Ziel.


Wie schafft es das Mädel nur, immer wieder in diese Schwierigkeiten zu geraten?



Belials Tod

Endlich steht er dem Erzfeind gegenüber. Was soll man sagen? Geben Sie ihm eins auf die Mütze, und zwar gewaltig! Im hinteren Teil des Raumes befindet sich ein kleiner Teich. Luther springt hinein und stellt fest, daß sein Manavorrat sich sehr schnell regeneriert, solange er sich im Wasser befindet. Nun helfen auch die Steinquader, die in der Drakoidenhöhle überall herumlagen, da man damit einige Stalagniten so setzen kann, daß Belial nicht herankommt. Wenn Sie Luther gut trainiert haben, dürfte es kein Problem sein, mit Zaubern der Stufe 5 die Sache rasch zu Ende zu bringen.


So faszinierend der Brunnen auch sein mag – er ist unwichtig; wichtiger ist die Öffnung in diesem Raum, die zu weiteren Gewölben führt.

Epilog

Es war mir leider nicht vergönnt, die Endsequenz zu betrachten, da ein Bug in der letzten Betaversion dies verhinderte. Trotzdem hat sogar der Tester die Moral der ganzen Geschichte verstanden: Wenn man Frauen wie Dawn kennenlernen möchte, muß man sich wohl hin und wieder in ein Monster verwandeln können. Nun, bei dem dargestellten Lösungsweg handelt es sich zweifellos um eine von vielen Alternativen. Es sind noch weitaus mehr Gegenstände und Waffen im Spiel zu finden, womöglich auch noch einige verborgene Räume. Spielen Sie LoL 2 also ruhig mehrmals durch, es dürfte sich lohnen.

Uwe Symanek


Nachdem Luther alle Aufgaben in der Höhle der Dracoiden gelöst hat, wächst auf dem Friedhof ein Silberblattstrauch neben dem anderen.



Sagenhafte Schätze und magische Quellen liegen in Meridian verborgen.

Nach gefährlichen Abenteuern ist die ruhige Brunnenkneipe genau das richtige.

Am Aussichtspunkt „Seeräubers Nest", legen die Abenteurer eine kurze Rast ein.



Auf einen Blick:

INCUBATION

TEIL 2 – DIE MISSIONEN

Nachdem wir Sie in der letzten Ausgabe mit den Basics von Incubation vertraut gemacht haben, starten wir jetzt voll durch. Falls Ihnen Ihre aktuelle Truppe nicht gut genug erscheint, finden Sie auf der Cover CD zu jeder Mission einen Spielstand. Die Tips im Missionsbriefing sind durchaus hilfreich und sollten daher immer schön mitgelesen werden.

Noch ein Wort vorweg zu den immer wieder auftauchenden Türen. Da die Scay'Ger nicht in der Lage sind, diese zu öffnen, haben Sie einen taktischen Vorteil. Schließen Sie einfach die Türen hinter sich wieder zu, und schon kann Ihnen kein Scay'Ger auf diesem Weg in den Rücken fallen.

1. Hallen sichern – leicht

Der erste Auftrag ist, wie üblich, zum Einstimmen und Aufwärmen gedacht. An Gegnern warten lediglich Ray'Ther auf Sie. Lediglich die schlechte Bewaffnung zwingt Sie dazu, dennoch immer ausreichend entfernt von den Scay'Ger postiert zu sein. Lassen Sie das Squad zusammen und nutzen Sie den aktiven Defensivmodus reichlich aus.

Kisten: 1x Munition

2. Eine weitere Halle – leicht

Noch mehr Ray'Ther warten hier auf Sie. Diesmal gibt es auch schon die Öffnungsklappen, aus denen immer wieder Scay'Ger-Nachschub auftaucht. Aufpassen müssen Sie bei den Türen. Postieren Sie das Squad als Gruppe nebeneinander davor. Lassen Sie einen Marine die Tür öffnen, die beiden anderen sichern im aktiven Defensivmodus. Wenn Sie so Luft geschaffen haben, gehen Sie in die Räume hinein.

Kisten: 1x Equipment

Nach erfolgreichem Abschluß können Sie zum ersten Mal zwischen zwei Missionsvarianten wählen. Bei der ersten Variante erhalten Sie ein neues Teammitglied, Casso, bei der zweiten sogar gleich zwei neue Helden, Lee und Bakee (mit Long Range Scan). Da beide Levels etwa gleich schwer/leicht sind, können Sie ruhig die letztere wählen. Es dauert eben nur etwas länger, bis fünf Leute ihre Talente entwickeln, als bei vieren.

3a. Weg zum Kraftwerk – leicht

Als erster im Squad ist Casso am Zug. Bewegen Sie ihn sofort in Richtung Ihres Rettungsteams, damit er nicht von den Ray'Ther abgeschnitten wird. Ihr Team ziehen Sie so schnell wie möglich aus der Startecke heraus. Aus den Türen kommen immer weitere Ray'Ther, also sichern Sie aktiv mit einem Mitglied dorthin. Schieben Sie das Faß in Richtung Zielfelder, das zwingt den Ray'Coo, zu Ihnen zu fliegen. Jetzt können Sie ihn bequem abfangen. Die beim Ziel wartenden Ray'Ther können Sie mit etwas Glück mitsamt den Fässern hochjagen. Besitzen Ihre Jungs schon Bajonettwaffen, können sie schon mal fleißig trainieren, solange noch Ray'Ther nachkommen.

Kisten: 2x Equipment, 1x Munition

3b. Straßenkampf – leicht

Schließen Sie mit einem Ihrer beiden Schützlinge sofort die Tür zu deren Linken. Jetzt brauchen die beiden nur noch den Durchgang vor sich zu bewachen. Die Tür bei der Munitionskiste auf der anderen Seite lassen Sie ebenfalls schließen. Dringen Sie geschlossen (in einer Runde) in den mittleren Raum ein. Zwei Ray'Coo muß das Team dort ausschalten. Lee und Bakee können derweil ankommende Ray'Ther hinhalten.

Kisten: 3x Equipment, 1x Munition

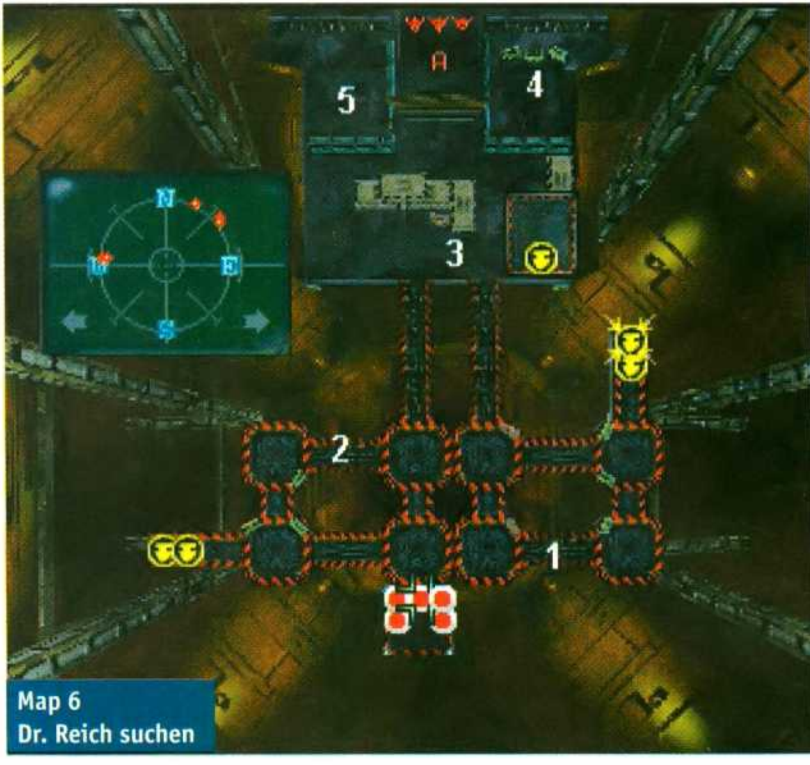
4. Das Portal – leicht

Sie machen bei diesem Auftrag eine neue Bekanntschaft namens Gore'Ther. Gehen Sie zunächst geschlossen zur zweiten Tür. Aus den zwei Bodenklappen strömen etliche Ray'Ther hervor. Mit einem Flammenwerfer und Bajonettgewehren sind die aber ein leichtes Spiel. Hinter der zweiten Tür bruzzeln Sie noch mal einige Ray'Ther. Postieren Sie dann Ihr Squad wie auf dem Screenshot und locken den Gore'Ther in die Falle. Aber sparen Sie sich den aktiven Defensivmodus für ihn, sonst ballert das Squad eventuell zu früh, wenn der Gegner noch nicht richtig steht.

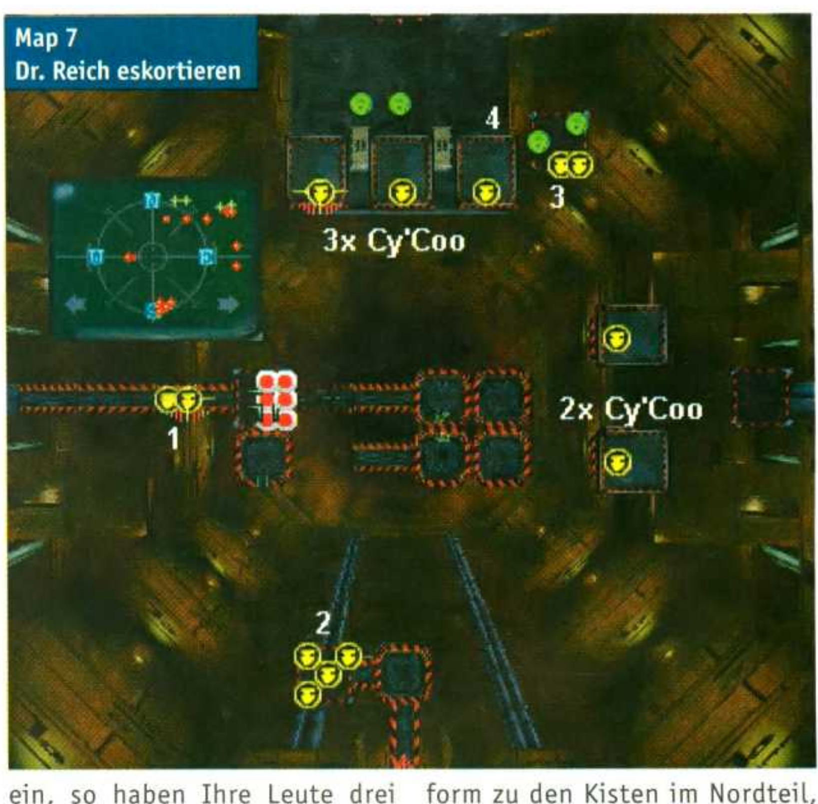
Kisten: 3x Equipment



Map 5
Ins Kraftwerk vordringen



Map 6
Dr. Reich suchen



Map 7
Dr. Reich eskortieren

5. Ins Kraftwerk vordringen – mittel

So, langsam wird's kniffliger. Gemein ist, daß Sie die nächsten drei Missionen keine Aufrüstung vornehmen können, da alle drei Aufträge im Kraftwerk spielen. Lassen Sie einen Marine am Schalter Stellung beziehen, aber ihn noch nicht betätigen. Den Rest schicken Sie auf die Plattform. In der zweiten Runde betätigen Sie zuerst den Schalter. Die jetzt ankommenden Gore'Ther setzen Sie gemäß dem ersten Screenshot außer Gefecht.

Gehen Sie mit dem Squad auf die Plattform mit den zwei Schaltern. Der rechte schickt die erste Plattform zurück, so daß Sie den dort wartenden Soldaten nachholen können. Jetzt alle auf die zweite Schwebeplattform. Von dort läßt sich auch der Schalter zum Starten aktivieren, und Sie gelangen weiter. Kümmern Sie sich zuerst um anrückende Ray'Ther. Den Gore'Ther im Türraum heben Sie sich bis zum Schluß auf. Erst werden die beiden anderen Gore'Ther aus den Ecken rausgelockt und verbraten. Sorgen Sie dafür, daß immer genug Raum zum Ausweichen für den Köder-Marine ist.

Kisten: 3x Equipment, 1x Bonus +1 auf Kondition (in der Nordostecke)

6. Dr. Reich suchen – schwer

Da die Cy'Coo sich jeweils den letzten Standort merken und dorthin feuern, sollten Sie höllisch aufpassen, wer wo gestanden hat. Das gilt auch schon für die erste Runde, d.h. alle Marines müssen bewegt werden. Setzen Sie sofort zwei Lockvögel für die Gore'Ther ein und bringen Sie diese zu den Positionen 1 und 2 auf der Karte. Sobald zwei Personen auf der Brücke stehen, brechen diese durch, also prüfen Sie, wenn ein Squadsoldat darauf steht, ob der Gegner die Brücke im nächsten Zug erreichen kann. Passen Sie auch auf, daß die „Köder" immer den geringsten Abstand zu den Gore'Ther haben. Ray'Ther werden ständig auf die beiden Verbindungsbrücken zuströmen, eine Brücke kann ruhig mit ihnen abstürzen. Sie brauchen aber die zweite, um selber auf die andere Seite zu gelangen (aktiv sichern). Stellen Sie ein oder zwei Soldaten an Position 3, von dort erwischt man den Cy'Coo am besten. Die mittlere Kiste bei Position 4 enthält ein Bonustalent, Dr. Reich befindet sich bei 5.

Kisten: 9x Equipment, 1x Bonus leichte/schwere Waffen, 3x Munition

7. Dr. Reich eskortieren – schwer

Diesmal haben Sie noch weniger Platz zum „Rangieren", so daß Sie nur vier Marines einsetzen sollten. Durch die Anwesenheit von gleich fünf (!) Cy'Coo ist wieder Bewegung angesagt. Die beiden Gore'Ther bei 1 hüllen Sie erst einmal in eine Feuerwand ein, so haben Ihre Leute drei Runden Zeit, sich nach Osten hin zu verteilen. Den Schalter auf der Plattform aktivieren Sie mit dem Flammenwerfer-Träger in Runde 2 zweimal. Die Ray'Ther auf der ankommenden Platform (2) fackeln Sie im B-Modus des Flammenwerfers ab. Ein weiterer Gore'Ther sowie etliche Ray'Ther kommen im Osten mit Platform 3 an. Wenn die Feuerwand am Startpunkt erloschen ist, locken Sie die zwei Gore'Ther auf die marode Brücke. Um die Cy'Coo zu erwischen, stellen Sie aktiv sichernde Einheiten an den Nord- bzw. Osträndern der Viererplattform (die mit den Kisten) auf. Zwei Soldaten schicken Sie mit der Startplattform zu den Kisten im Nordteil, die von Ray'Ther bewacht sind. Die Truhe bei 4 enthält wieder einen Bonus.

Kisten: 4x Equipment, 1x Bonus +1 auf Kondition, 1x Munition

Die Missionen 8 und 9 hängen wieder von Ihrer eigenen Entscheidung ab, interessanter finde ich Variante a, wegen der „Mauerschützen"-Taktik.

8a. Zur Garnison vorrücken – mittel

Ihre Truppe sollte mittlerweile mindestens eine Heavy Machine Gun oder besser Sniper Rifle besitzen. Einen solchen Schützen plazieren Sie an Position 1 auf

Auf einen Blick:
- 9a. Zur Garnison
- 8b. Den zweiten Angriffskeil führen
- 9b. Zur Garnison
- 10. Vor der Garnison

Map 8a
Zur Garnison vorrücken



die Mauer. Dadurch werden die Squee'Coo bei 2 und 3 sichtbar. Mit dem Mauerschützen können Sie diese schon mal in die erste Stufe zerlegen. Ihr Squad dringt derweil durch die Tür ein. Sie können den Flammenwerfer nach hinten stellen, um verfolgende Ray'Ther abzufangen, oder Sie machen einfach die Tür hinter sich zu. Von der Mauerposition können auch diese dann in Ruhe erlegt werden. Für die beiden Squee'Coo in den Nischen (2) lassen Sie immer einen Soldaten direkt angreifen, während andere Einheiten aktiv sichern. Über die Rampe hoch und vor der Mauer bei 4 verstecken. Zusammen mit drei oder vier Einheiten von zwei Seiten um die Ecke stürzen und den vierten Squee'Coo ausschalten. Der letzte Gegner bei 5 sollte geschlossen angegriffen werden.
Kisten: 4x Equipment, 1x Munition

9a. Zur Garnison – mittel

Das erste Hindernis bilden die Gore'Ther im Rücken. Besitzen Sie bereits ein Banner, kann das Squad ihnen einfach davonlaufen und abwarten, bis Sie in die Minen tappen. Sie können auch wieder die bewährte Flammensperre errichten und sich dann später um die beiden Scay'Ger kümmern. Kniffliger sind die Minen um die zu zerstörenden Ausstiege: Das jeweilig angrenzende Feld um einen Marine muß immer freigeräumt sein, sonst jagt ein

Map 9a
Zur Garnison



Ray'Ther sich mitsamt den Soldaten hoch. Für das Gelingen der Mission muß Harvey geschützt werden. Da er aber nur ein paar Missionen lang dabei ist, sollte er nicht mit Erfahrungspunkten gesegnet werden. In dem Raum um die Flakstellung stehen dann nochmal vier Squee'Coo bereit. Postieren Sie vor die beiden Türen je einen Kämpfer mit Sniper Rifle oder Standard Assault Rifle. Lassen Sie die beiden jede zweite Runde rasten, damit ein Aktionspunkt mehr zur Verfügung steht. Jetzt heißt es, Tür auf, ballern, und mit dem letzten Punkt die Tür wieder zumachen. So passiert Ihren Jungs überhaupt nichts. Bajonettbewaffnete Recken können dauerhaft an den Scay'Ger-Ausstiegen trainieren und Erfahrung sammeln. Haben Sie genug, kann Harvey dann die Schotten dichtmachen.
Kisten: 4x Equipment

8b. Den zweiten Angriffskeil führen – mittel

Bei dieser Mission müssen Sie zwar nur drei von vier Squee'Coo ausschalten, dafür stehen diese etwas schlauer postiert als in 8a. Außerdem müssen Sie erst zwei lästige Gore'Ther nach bewährtem Rezept entsorgen. Locken Sie die zwei Panzertiere aber nicht in Richtung Norden, sonst geraten Sie noch in die Reichweite der Squee'Coo. Postieren Sie einen guten Schützen (z. B. mit Sniper Rifle) an Position 1,

Map 8b
Den zweiten Angriffskeil führen

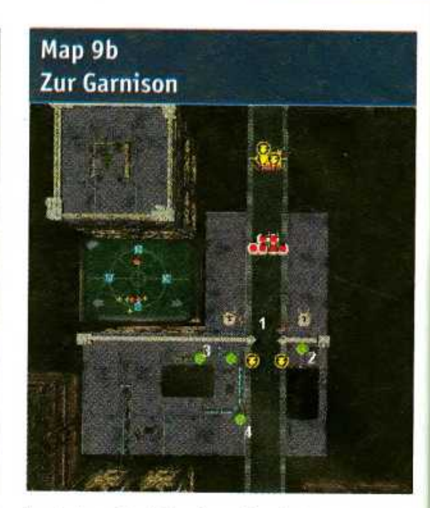


die anderen Truppenteile sammeln Sie vor 2. Den dahinter lauernden Squee'Coo sollten Sie in einer Runde platt bekommen. Richten Sie dabei Ihre Schützen zum Schluß der Runde nach Nordwesten aus, von dort wird der nächste Distanzkämpfer auf Sie schießen (3). Ist auch dieser aus dem Weg geräumt, stürmen Sie über die Straße (vorher rasten) zum nächsten Gegner bei 4. Ein letzter Squee'Coo wartet

Map 10
Vor der Garnison



Map 9b
Zur Garnison



bei der Gebäudeecke (5) auf Sie. Zwischendurch tauchen auch immer wieder lästige Ray'Ther auf.
Kisten: 4x Equipment

9b. Zur Garnison – mittel

Anders als bei Variante 9a haben Sie keine Gore'Ther im Nacken. Die abgeworfenen Minen können Sie wieder für sich nutzen. Räumen Sie nur angrenzende Felder frei und lassen Sie die Ray'Ther hineinlaufen. Dabei tasten sich Ihre Leute bis zum Tor bei 1 vor. Direkt dahinter (2) und hinter dem Vorsprung (3) sowie an der südlichen Ecke (4) stehen je ein Squee'Coo bereit. Teilen Sie das Squad in zwei Dreierteams, um in einem Aufwasch die ersten beiden Squees wegzupusten. Der Flammenwerfer sollte im B-Modus die nachrückenden Ray'Ther in Schach halten. Den letzen Squee an der Südecke gehen Sie versteckt hinter der Mauer und nicht von der Straße her an.
Kisten: 3x Equipment, 2x Munition

10. Vor der Garnison – leicht

Am gefährlichsten sind wieder mal die Squee'Coo, drei Stück an



Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9⁰⁰ - 13⁰⁰ + 13³⁰ - 18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰ - 12⁰⁰

WIAL / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 16⁰⁰

WIAL / Mr Games NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10⁰⁰ - 19⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ - 14⁰⁰

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
3D ULTRA MINIGOLF	KD	49,90
3rd MILLENIUM (11/97)	KD	85,90
688i Hunter Killer / WIN 95	KD	75,90
7TH LEGION / WIN 95	KD	79,90
ABENTEUER AUF DER LEGO INSEL	KD	49,90
ADIDAS POWER SOCCER	DA	69,90
AGE OF EMPIRES (11/97)	KD	89,90
AH-64D LONGBOW 2 / WIN 95 (11/97)	KD	79,90
AKTE EUROPA	KD	69,90
ALEXANDER DER GROSSE	KD	69,90
ANDRETTI RACING / WIN 95 (11/97)	KD	75,90
ANNO 1602 (12/97)	KD	79,90
ANSTOSS 2	KD	75,90
ARMORED FIST 2.0	KD	79,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	KD	39,90
ATLANTIS	KD	79,90
ATOMIC BOMBERMAN	DA	69,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	79,90
BATTLEGROUND: NAPOLEON IN RUßLAND	KD	65,90
BETRAYAL AT ANTARA (11/97)	DA	79,90
BIRTHRIGHT	DA	79,90
BLADE RUNNER (10/97)	KD	85,90
BLEIFUSS FUN	KD	59,90
BUCCANEER / WIN 95	KD	69,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME (11/97)	KD	59,90
CAPITALISM PLUS	DA	59,90
CIVILIZATION 2 UNENTDECKTE WELTEN	KD	29,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	KD	69,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
C&C 2: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
C&C 2 MISSION: GEGENANGRIFF	KD	29,90
C&C 2 MISSION: VERGELTUNGSSCHLAG	KD	29,90
CIVILIZATION II	KD	54,90
COMPUGOTCHI -VIRTUELLES HAUSTIER-	KD	19,90
CONSTRUCTOR	KD	75,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD	79,90
CROC (12/97)	DA	79,90
D-INFO 97	KD	35,90
DAGGERFALL	DA	69,90
DARK COLONY	KD	75,90
DARK EARTH (11/97)	KD	79,90
DAYS OF OBLIVION (11/97)	KD	75,90
DER GLÖCKNER VON NOTRE DAME	KD	69,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER INDUSTRIEGIGANT EXPANSIONS SET	KD	29,90
DER VERGESSENE GOTT (11/97)	KD	69,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (12/97)	KD	79,90
DIABLO	DA	69,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIABLO ZUSATZ: DIABOLISCHE TRICKS	KD	29,90
DIE NORDLANDTRILOGIE	KD	49,90
Schicksalsklinge, Sternenschweif, Schatten über Riva		
DREAMS TO REALITY (11/97)	KD	85,90
DSF GOLF	KD	54,90
DUNGEON KEEPER	KD	79,90
DUNGEON KEEPER: Deeper Dungeons (11/97)	KD	35,90
DUNGEON KEEPER: Xtreme Dungeons	DA	29,90
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	KD	24,90
ECSTATICA 2	KD	79,90
ENEMY NATIONS / WIN 95	KD	69,90
F-16 FIGHTING FALCON	KD	69,90
F-16 AGRESSOR (11/97)	DA	69,90
F1 GP 2: PERFECT GP TRACK PACK	DA	29,90
F1 MANAGER PROFESSIONAL	KD	69,90
F/A-18 HORNET 3.0	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II MISSION RAPTOR	KD	19,90
FALLOUT (12/97)	DA	69,90
FIFA SOCCER 97	KD	59,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	KD	75,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	75,90
FIGHTERS ANTHOLOGY (ATF 98 / 10/97)	KD	75,90
FIGHTING FORCE	KD	79,90
FIN-FIN ---Der Hit der IFA 97---	KD	89,90
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	110,90
FLIGHT UNLIMITED 2 (12/97)	KD	79,90
FLOTTENMANÖVER / WIN 95	KD	59,90
F L O Y D (10/97)	KD	75,90
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	DA	59,90
FORMEL 1 (Psygnosis)	KD	79,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	65,90
FORSAKEN (12/97)	DA	75,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FRITZ 5 (CHESSBASE)	KD	129,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
GAZILLIONAIRE DELUXE	KD	55,90
GOLD GAMES 2 (23 CDs VON TOPWARE)	KD	39,90
G-POLICE /11/97)	KD	79,90
GROSSE SCHLACHTEN COMPILATION	KD	79,90
H.E.D.Z. (10/97)	KD	69,90
HARVEST OF SOULS: Stadt d. verl. Seelen	KD	79,90
HAVE A N.I.C.E. DAY TRACKPACK	KD	34,90
HERCULES ACTIONSPIEL (11/97)	KD	69,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	KD	69,90
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 EXPANSION	E	59,90
HERSCHER DER MEERE (10/97)	KD	79,90
HUGO 5	KD	65,90
IMPERIALISMUS / WIN 95	KD	69,90
INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP	KD	79,90
I-WAR (11/97)	KD	89,90
JACK ORLANDO	KD	39,90
KAI'S PHOTO SOAP	KD	99,90
KKND X-TREME / WIN 95 (11/97)	KD	59,90
KKND MISSION DISK 1 / WIN 95	KD	29,90
LEGACY OF KAIN	KD	75,90
LEVIATHAN	KD	75,90
LIFEFORCE TENKA (11/97)	DA	65,90
LINKS LS 98	DA	79,90
LINKS 98 KURSE: VALDERAMA, CONGRESSIONAL, VALHALLA, DAVIES LOVE, OAKLAND HILLS	JE	39,90
LINKS KURS KOLLEKTIONEN 1-3 jeweils	DA	59,90
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 EXPANSION PACK	KD	29,95
LUCAS ARTS TOP 10 ADVENTURES incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max	KD	54,90
MACHINE HUNTER	KD	65,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MANX TT SUPERBIKE (11/97)	DA	75,90
MASTER OF ORION 2	KD	54,90
MAX MONTEZUMA	KD	75,90
MEGA PACK 8 incl. Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rally Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, iM1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus Golf 4 und Return to Zork	DA	85,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 / WIN 95	DA	39,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER 2	KD	39,90
M.I.A. - MISSING IN ACTION*	DA	69,90
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION	KD	69,90
MONSTER TRUCKS	DA	75,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	75,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
MYTH - KREUZZUG INS UNGEWISSE (11/97)	KD	79,90
NBA 98 / WIN 95 (11/97)	KD	79,90
NBA HANGTIME (11/97)	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NHL BREAKAWAY™ 98 (10/97)	KD	69,90
NHL HOCKEY 98 / WIN 95	KD	75,90
NUCLEAR STRIKE (11/97)	KD	79,90
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE (11/97)	KD	79,90
OSTFRONT / WIN 95	KD	69,90

TOP GAMES November

- F1 Racing Simulation — Kompl. Dt. 75,90 DM
- Monkey Island 3 — Dt. Anl. 89,90 DM
- Panzergeneral 3D — Kompl. Dt. 69,90 DM
- Dark Reign — Kompl. Dt. 89,90 DM
- NHL 98 — Kompl. Dt. 75,90 DM
- Lands of Lore II — Kompl. Dt. 69,90 DM
- Jedi Knight — Dt. Anl. 89,90 DM
- Tomb Raider 2 — Kompl. Dt. 79,90 DM
- Demonworld — Kompl. Dt. 69,90 DM
- Incubation — Kompl. Dt. 69,90 DM
- Star Fleet Academy — Kompl. Dt. 69,90 DM
- Shadows of the Empire — Dt. Anl. 79,90 DM
- C&C 2: Vergeltungsschlag — Kompl. Dt. 29,90 DM

Titel		Preis
OUTLAWS	KD	79,90
OUTPOST 2.0	KD	79,90
PANDEMONIUM	DA	69,90
PAX CORPUS (11/97)	KD	85,90
PAZIFIK ADMIRAL	KD	69,90
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKOLONIE (12/97)	KD	79,90
PERFECT ASSASSIN	KD	75,90
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE*	KD	75,90
PETE SAMPRAS TENNIS 97	KD	65,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PIRATEN (11/97)	KD	65,90
POLICE QUEST S.W.A.T. 2 (11/97)	DA	79,90
POPULOUS -THE 3RD COMING- (11/97)	KD	75,90
POSTAL	DA	79,90
POWER BOAT (11/97)	DA	69,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRINT ARTIST 4.0 INCL. KAI'S POWER GOO	KD	59,90
PRIVATE EYE	KD	75,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PRO POOL 3D	E	59,90
RACING PACK: F1 GP1 & FATAL RACING	KD	39,90
RAYMAN'S WORLD (11/97)	KD	49,90
RED BARON 2 (11/97)	KD	75,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	KD	75,90
RISIKO / WIN 95	KD	59,90
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD	79,90
SABRE ACE (11/97)	DA	69,90
SID MEYERS GETTYSBURG / WIN 95 (11/97)	KD	75,90
SIEDLER 2 DATA CD	KD	34,90
SIEDLER 2: DIE ÜBERSIEDLER	KD	24,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90
SIM CITY 3000 (12/97)	KD	99,90
SONIC 3D - FLICKY'S ISLAND-	KD	49,90
STARSHIP TITANIC (DOUGLAS ADAMS) (11/97)	DA	75,90
STAR TREK: CAPTAINS CHAIR	E	75,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	59,90
STEEL PANTHERS III (11/97)	DA	69,90
SUB CULTURE (11/97)	DA	69,90
SUPER SONIC RACERS (11/97)	KD	69,90
SWING	KD	39,90
TAKE NO PRISONERS	E	75,90
TEST DRIVE 4 / WIN 95 (11/97)	KD	79,90
T.F.X. 3: F-22 / WIN 95	KD	85,90
THEME HOSPITAL	KD	75,90
TITANIC (11/97)	KD	69,90
TOMB RAIDER	KD	69,90
TOTAL ANNIHILATION	KD	79,90
TUROK (12/97)	KD	75,90
UBIK (11/97)	KD	85,90
UNREAL (11/97)	DA	79,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95	DA	69,90
WALLACE & GROMIT	DA	54,90
WARHAMMER: DARK OMEN (11/97)	KD	69,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER 4 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	59,90
WING COMMANDER PROPHECY (11/97)	KD	79,90
WIPEOUT 2097	DA	75,90
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORLDWIDE SOCCER (SEGA)	KD	69,90
WORMS 2 (11/97)	KD	75,90
X-CAR: EXPERIMENTAL RACING	DA	69,90
X-COM: APOCALYPSE	KD	75,90
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	DA	49,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	DA	79,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION	DA	29,90
ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79,90

CD-ROM PREISHITS

Titel		Preis
7TH GUEST / 11TH HOUR	DA	29,90
3D ULTRA PINBALL 1	KD	29,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS	KD	29,90
ACES OF THE DEEP	KD	29,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
AIR WARRIOR II	KD	39,90
ALBION	KD	29,90
ASCENDANCY	KD	35,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	24,90
BATTLE CRUISER 3000 AD	KD	29,90
BATTLE ISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH	KD	49,90
BAZOOKA SUE	KD	29,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	39,90
BIOFORGE (EA Classics)	KD	29,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	29,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	KD	35,90
CREATURES	KD	39,90
CRUSADER - NO REGRET	KD	39,90
CYBERIA 2	KD	29,90
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
DAY OF THE TENTACLE + SAM & MAX	KD	29,90
DESCENT 2	KD	29,90
DESTRUCTION DERBY	DA	29,90
DIE FUGGER 2	KD	29,90
DISCWORLD	KD	29,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP ED.)	KD	29,90
DOWN IN THE DUMPS	KD	39,90
DRAGON LORE 2	KD	39,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
EARTHWORM JIM 1&2	KD	29,90
ECSTATICA	DA	29,90
EXTREME ASSAULT	KD	39,90
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC	KD	29,90
FALLEN HAVEN	KD	39,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 96 (EA Classics)	KD	29,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FLYING CORPS	KD	39,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	KD	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT	KD	29,90
GABRIEL KNIGHT 2	KD	39,90
GENE MACHINE	KD	24,90
GENE WARS	KD	35,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (SIERRA ORIGINALS)	KD	29,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	29,90
GUN PACK: GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	29,90
HUGO 3	KD	29,90
HYPERBLADE	KD	29,90
iM1A2 ABRAMS PANZER	KD	39,90
INCA COLLECTION 1+2	KD	39,90
INDIANA JONES 3&4	KD	29,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (WHITE LABEL)	DA	24,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	29,90
M.A.X.	KD	39,90
MAD TV 1&2	KD	29,90
MADE IN GERMANY COLLECTION	KD	19,90
MAGI!	KD	24,90
MAGIC CARPET 2 (EA Classics)	KD	29,90
MDK	KD	39,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	KD	29,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	DA	29,90
NHL HOCKEY 96 (EA CLASSICS)	KD	29,90
NHL HOCKEY 97	KD	39,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	19,90
ORION BURGER	KD	19,90
OTHELLO	KD	19,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	24,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD	19,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 2	KD	39,90
POLE POSITION	KD	29,90
POLICE QUEST S.W.A.T. (Sierra Originals)	DA	29,90
POOL CHAMPION	E	9,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	59,90
PRO PINBALL - THE WEB (Softprice)	DA	29,90
PUPPEN, PERLEN UND PISTOLEN (Softprice)	KD	24,90
PYST	KD	19,90
RAVEN PROJECT	KD	9,90
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	DA	24,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SCHLEICHFAHRT	KD	39,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHATTERED STEEL	KD	24,90
SHERLOCK HOLMES 2 -Rose Tattoo- CLASSIC	KD	29,90
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	29,90
SIMON THE SORCERER 1&2	KD	29,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPACE HULK 2 - REV. O. T. BLOOD ANG.-	DA	29,90
SPEED RAGE	DA	19,90
SPEEDSTER	DA	19,90
STAR FIGHTER 3000	DA	19,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	DA	19,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	35,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STEEL PANTHERS 2	KD	29,90
STONEKEEP (BLACKMARKET)	KD	24,90
SUPER EF 2000 (SOFTPRICE)	KD	34,90
SU-27 FLANKER	DA	19,90
SYNDICATE WARS	KD	29,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	35,90
THEME PARK (EA Classics)	KD	29,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	35,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	29,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	9,90
TIME WARRIOR	DA	29,90
TOON STRUCK	KD	24,90
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (POWER PLUS)	KD	29,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
US NAVY FIGHTER 97 CLASSIC	KD	29,90
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	DA	24,90
VOLLGAS	KD	29,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	KD	35,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	24,90
WEREWOLF (NOVALOGIC)	E	19,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WORMS UNITED	KD	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	29,90
YAHTZEE	KD	19,90
"Z" INCL. LÖSUNGSBUCH + LOGITECH MAUS	KD	29,90
ZORK NEMESIS -SOFTPRICE- (09/97)	KD	35,90

PC Zubehör

Artikel		Preis
ALFA TWIN JOYSTICKUMSCHALTER		29,90
ALFA QUAD 4-JOYSTICK-ADAPTER	DA	79,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
MAXI BOOSTER 240 WATT BOXEN		79,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	DA	299,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION PNP	DA	169,90
SOUNDBLASTER AWE64 PNP	DA	319,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	E	279,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD & PEDALE INCL. F1 RACING SIMULATION (UBI SOFT)		299,90
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	E	159,90
THRUSTMASTER MILLENIUM 3D JOYSTICK	E	159,90
THRUSTMASTER RAGE 3D GAMEPAD	E	109,90
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS II	E	159,90

TIPS & CHEATS LÖSUNGEN **PC HILFE 0190 - 77 88 88** TECHNISCHER SUPPORT
Ein Service der Mr Game's GmbH in Zusammenarbeit mit WIAL Versand Service. Gesprächsgebühr 2,40 DM/min.

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG, E = ENGLISCHE VERSION
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9.90 DM, bei Vorkasse plus 8.00 DM, Ausland: Vorkasse + 20.00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

*Kostenloser Katalog gegen 3,00 DM Rückporto (wird bei Bestellung angerechnet) !!!

H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T

12/97 BITTE SCHICKT MIR DEN NEUEN WIAL KATALOG III/97 GEGEN 3,00 DM RÜCKPORTO*

NAME: ____________________

STRASSE: ____________________

PLZ/ORT: ____________________

Auf einen Blick:
- 11. Eroberung der Garnison
- 12. Das Loch
- 13. Unter der Stadt
- 14. Heizungen
- 15. Über die Zugbrücke

der Zahl (1-3 auf der Map). Da auch in dieser Mission wieder unbegrenzt Ray'Ther nachrücken, nutzen Sie die Zeit, um weiter zu trainieren. Einen Flammenwerfer und Harvey lotsen Sie als erstes zu den Ray'Ther links hinter dem Tor, während das restliche Squad den ersten Squee'Coo aufhält. Danach dringen Sie zum zweiten Ausstieg vor und sabotieren ihn. Die Fässer um den letzten Scay'-Ger-Zugang jagen Sie zusammen mit eventuell darum plazierten Monstern hoch, ansonsten schieben Sie sie beiseite.

Kisten: 4x Equipment, 2x Munition

11. Eroberung der Garnison – schwer

Diesmal muß Ihr Team den Weg für den ComBot freimachen. Benutzen Sie drei Charaktere mit hoher Aktionspunktzahl für die vordere Reihe. Mit dem rechten davon schieben Sie einen Block in den rechten Gang auf den Squee'-Coo zu, mit den beiden anderen jeweils einen Block geradeaus vor. Da Sie mit ersten Fernschüssen rechnen müssen, sollten die vorderen Schieber in Richtung Nordosten blicken. Ziehen Sie den ComBot nach und fegen etwaige Squee'Coo in Reichweite von der Karte. Am Startpunkt sollte ein Flammenwerfer stehen, mit dem Sie den schmalen Durchgang links (1) mit Feuer sperren. Harvey schicken Sie mit einem Begleiter als Schutz zur rechten Ausstiegsklappe (2). Vor der weiteren Kistenschieberei sollten erst alle restlichen Squee'Coo mit dem Bot beseitigt werden. Da aus den Klappen ziemlich viele Ray'Ther herauskriechen, sollte Harvey gut geschützt werden. Denken Sie auch daran, vor dem letzten Ausstieg alle Kisten geöffnet zu haben.

Kisten: 3x Equipment

12. Das Loch – leicht

So groß und gefährlich die zwei Al'Coo auch erscheinen mögen, mit dem Minenwerfer an Bord ist das gar kein Problem. Im B-Modus einfach vor die Füße plaziert und Abstand halten. Nach spätestens zwei Minen pro Al'Coo ist von den Kolossen nichts mehr übrig. Mit dem restlichen Team und vor allem dem Bot können die vielen Ray'Coo ausgeschaltet werden. Postieren Sie auch zwei Leute an dem Loch in der Nähe des roten Feldes. Dort gibt's nämlich Nachschub.

Kisten: 4x Equipment

13. Unter der Stadt – schwer

Hier müssen Sie sich sputen, sonst ist der Zugang zum Fahrstuhl (1) mit Ray'Ther übersät.

Map 13
Unter der Stadt

Neu in der Monsterrunde ist der zähe Ee'Ther. Die Fahrstühle stehen in Wechselbeziehung. Das Runterfahren mit 2 bewirkt das Hochfahren von 3. Sobald eine Plattform benutzt wurde, runter davon, damit sie wieder hochfahren kann. Und los – Runde 1: Bilden Sie zwei Dreierteams. Das mit dem Minenwerfer geht in Richtung 2. Das zweite Team geht in Richtung 3 und baut sich dort auf. Runde 2: Bei dem Minenwerfer soll ein schneller Charakter den Fahrstuhl benutzen und in Richtung Ee'Ther vorgehen. Plazieren Sie umgehend eine Mine vor die Monsterfüße. Beim anderen Team ist der Fahrstuhl jetzt oben, der Bestgepanzerte soll ihn benutzen und ein Feld vortreten. Unten steht ein weiterer Ee'Ther. Versuchen Sie zu dritt, ihn noch in dieser Runde zu zerstören. In den Folgerunden ziehen Sie das Süd-Team, so schnell es geht, zu dem Schalter auf der Plattform. Mit Fahrstuhl 4 hochfahren. Im Nord-Teil hat der Minenwerfer ständig die Rampe zu pflastern, so dürften zwei weitere Ee'Ther das Zeitliche segnen. Um an die Kisten (5) zu gelangen, muß ein Freiwilliger an dem Ray'Ther-Loch vorbei. Der Dritte soll sich auf Fahrstuhlplatz 1 stellen und sichern. Wenn's gut läuft, ist das Ganze in 11 Runden zu schaffen.



Kisten: 2x Equipment, 2x Munition



14. Heizungen – mittel

Nur drei Marines sind einsetzbar. Wählen Sie Minenwerfer, Rapid Fire und Banner-Träger. Die Ray'Ther schnell wegballern und vorgehen. Der Minenwerfer dürfte durch Pilleneinnahme und Bannereinfluß mindestens sechs AP haben, so daß je eine Mine vor die beiden Ee'Ther gelegt werden kann. Bewegen muß sich der Minenwerfer erst in der zweiten Runde, wenn die Bomben hellrot glühen. Sind die Ee'Ther aus dem Weg, ist der Rest Formsache.

Kisten: 3x Equipment, 1x Munition

15. Über die Zugbrücke – mittel

Zwischen den nächsten beiden Missionen ist wieder keine Aufrüstung möglich, bedenken Sie dies bitte bei der Waffenwahl. Einmal mehr ist der Minenwerfer der Glücksbringer. Mit ihm werden die beiden Turmwachen aufs Korn genommen. Für die Ee'Ther legen



Map 11
Eroberung der Garnison





Map 15
Über die Zugbrücke

Auf einen Blick:
- 16. Das Nest
- 17. Verwundeten Marine retten
- 18a. Verteidigungsposition A sichern
- 18b. Verteidigungsposition B sichern
- 19a. Stege #1

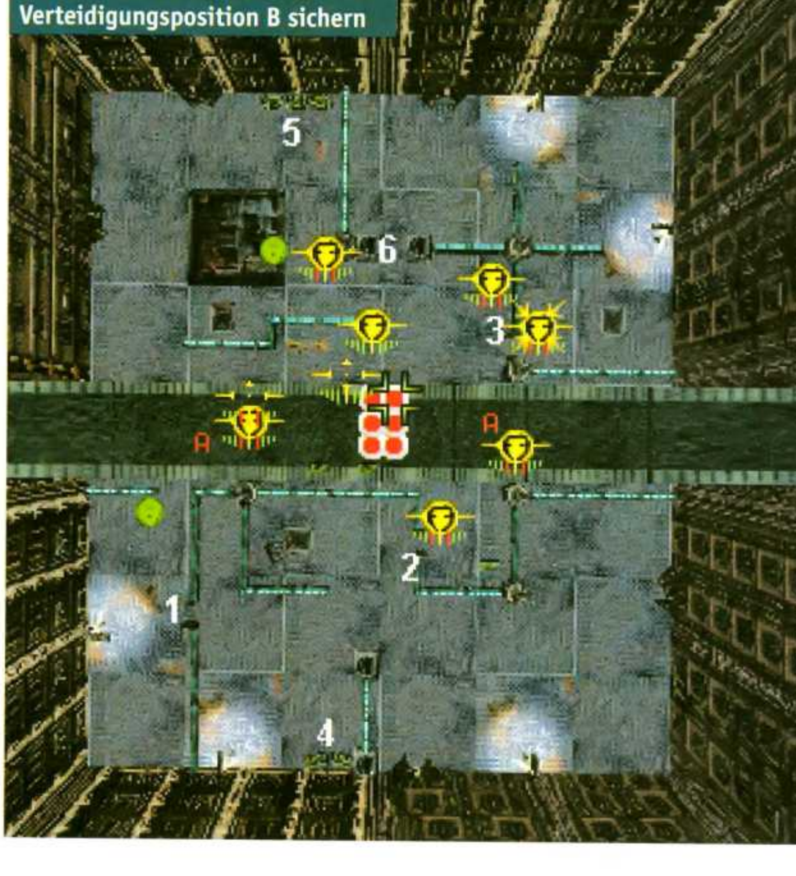
Sie Minenfallen in den Durchgang (1). Danach kümmert sich das Team um die Ray'Ther auf dieser Seite. Einen Mann können Sie aber schon mal über die offene Brücke senden, um sich die Kisten einzuverleiben. Erst wenn auf Ihrer Seite Ruhe eingekehrt ist, sollte der Schalter für die Zugbrücke betätigt werden. Dringen Sie schnell mit drei oder vier Marines über die Brücke. Der Anführer sollte immer aktiv sichern. Haben Sie sich erst mal auf der anderen Seite festgebissen, ist es leicht, mit einem Soldaten an den Zielschalter (2) im rechten Raum zu gelangen. Derweil kann sich das Squad an Ray'Ther gütlich tun. Die Bonuskiste steht bei Punkt 3.
Kisten: 8x Equipment, 1x Munition, 1x Bonus +1 auf Kondition

16. Das Nest – mittel

Da hätten wir also schon mal einen der Endgegner. Dessen Waffe funktioniert wie bei den Cy'Coo, aber nur bei Leuten, die nicht unmittelbar in Deckung stehen. Direkt hinter den Fässern kann z. B. nichts passieren. Konzentrieren Sie zunächst die Minen nur auf die Inkubationsröhren. Der Minenwerfer sollte dazu ganz vorne in der Reihe stehen. Für die anderen Squadmitglieder heißt es immer wieder aktiv sichern, um ja keine Dec'Ther herankommen zu lassen. Nutzen Sie den Marine mit den meisten Aktionspunkten, um über die Holzplattformen zum Ausgangsfeld zu gelangen.
Kisten: keine

17. Verwundeten Marine retten – schwer

Mindestens ein Marine sollte ein Jetpack besitzen, wenn Sie keine Probleme mit dem Zeitlimit bekommen wollen. Entsenden Sie den Marine, der den Talentbonus erhalten soll, zu den Schaltern (dahinter befindet sich die entsprechende Kiste). Hinter dem ersten Faß stehen einige Ray'Ther; die kann der Minenwerfer auslöschen. Danach sollte dieser runter vor die Doppeltür fliegen bzw. laufen und sich bei der einzelnen Munkiste aufbauen. Wenn Sie die Kiste am oberen Gebäude ergattern wollen, sollten zwei Marines dort hingehen, da aus dem dortigen Ausstieg meist drei bis vier Ray'Ther pro Zug erscheinen. Die zwei verbleibenden Marines schicken Sie die Rampe runter, um erstens die Kisten zu holen und zweitens alle Ray'Ther abzufangen. Bei den Schaltern gehen Sie erst zu Nummer 1, der öffnet Tür A. Plazieren Sie in derselben Runde eine Mine in diesen Durchgang für den ersten Ee'Ther. Schalter 2 öffnet Tür B, dahinter steht noch ein Ee'Ther. Mit den Jetpacks können Sie sich die Schalteraktion auch sparen und zu dem Verwundeten hineinfliegen.
Kisten: 8x Equipment, 2x Munition, 1x Bonus auf leichte/schwere Waffen



Map 18b
Verteidigungsposition B sichern



Map 17
Verwundeten Marine Retten

18a. Verteidigungsposition A sichern – mittel

Die Türen funktionieren folgendermaßen:
Postieren Sie einen Marine direkt vor Tür 3, dann öffnen sich die Türen 2 und 4. Steht ein Soldat vor Tür 2, öffnen sich 1 und 3. Achten Sie darauf, daß die entsprechenden Türen sich wieder schließen, wenn die Position verlassen wird. Wurden die Schalter erst einmal betätigt, bleiben sie dann offen. Da in jedem Raum mit Ee'Ther zu rechnen ist, bilden Sie am besten zwei Dreierteams.
Kisten: 6x Equipment, 3x Munition

18b. Verteidigungsposition B sichern – schwer

Auch wenn die zweite Variante erheblich schwerer ist, ist sie aufgrund des erreichbaren Multi Target Destroyers und des Explosionspacks zu empfehlen. Benutzen Sie die Jetpack-Leute, um schnell an die Kisten zu gelangen. Die Squee'Coo schaltet der Minenwerfer schnell aus. Wenn Sie die Türen schließen (1-3), brauchen die Scay'Ger länger, um an die Truppe heranzukommen. Die Südseite können Sie damit sogar komplett zusperren (Türen 1 und 2). Bei 4 in der linken Kiste befindet sich ein Waffentalent-Bonus, bei 5 in der rechten Kiste ein Technischer Bonus. Postieren Sie recht schnell je einen Marine auf die Ausgangsfelder, immer mit aktivem Defensivmode. Durch den nördlichen Durchgang werden Ee'Ther versuchen anzugreifen. Legen Sie nach bewährter Methode Minen dorthin (6).
Kisten: 6x Equipment, 1x Bonus leichte/schwere Waffen, 1x Bonus Technisches Modul, 3x Munition

19a. Stege #1 – mittel

Neu in der Runde sind die Pyr'-Coo. Da sie am gefährlichsten sind, sollten sie sofort mit Minen und weitreichenden Guns begrüßt werden. Die Ee'Ther räumen Sie

Sonderangebote

3 Skulls of the Toltecs DV 29,95
Aces of the Deep DV 22,95
Aces of the Deep Zusatz-Missionen DV 36,95
Albion DV 29,95
Amberstar DV 19,95
Baphomets Fluch DV 19,95
Battle Isle 3 DV 36,95
Bundesliga Manager Hattrick DV 29,95
Civilization DV 26,95
Colonization DV 26,95
Conquest of the New World DV 24,95
Der Reeder DV 19,95
Descent 2 DV 24,95
Destruction Derby 2 DV 29,95
Die Fugger 2 DV 24,95
der verlorenen Kinder DV 29,95
Discworld DV 29,95
Discworld 2 DV 36,95
Down in the Dumps DV 37,95
Extreme Assault DV 36,95
F-22 Lightning 2 DV 29,95
FIFA Soccer '96 DV 29,95
Flight Unlimited DV 32,95
Gabriel Knight 2 DV 36,95
Gene Machine DV 24,95
Gene Wars DV 39,95
Golden Gate Killer DV 22,95
Lemmings 1-3 DV 29,95
Little Big Adventure DV 29,95

Mad TV 1+2 DV 24,95
Monkey Island 1+2 DV 24,95
Normality DV 32,95
Pirates! Gold DV 29,95
Pizza Connection DV 19,95
Police Quest Swat DA 29,95
Pole Position DV 32,95
Project Paradise DV 19,95
Pro Pinball - The Web DV 29,95
Realms of the Haunting DV 32,95
Road Rash DV 29,95
Shanghai - Große Momente DV 22,95
Sherlock Holmes 2 DV 29,95
Simon the Sorcerer 1 + 2 DV 24,95
Star Trek Next G. "A Final Unity" DV 29,95
Stonekeep DV 24,95
Super EF 2000 DV 29,95
SWIV 3D DV 32,95
Syndicate Wars DV 39,95
Toonstruck DV 19,95
Transport Tycoon & World Editor DV 27,95
Ultima 8 DV 29,95
Vollgas DV 24,95
Wing Commander 3 DV 35,95
Wizardry 7 DV 19,95
Worms & Zusatz-CD DV 26,95
X-COM DV 27,95
X-Wing Edition DV 24,95
Zork Nemesis DV 29,95

mehr als 10 Jahre Spaß an Spielen

Bachler Computersoftware



Spiele Sammlungen

20 Giant Games DA 74,95
Dune, Lands of Lore, Kyrandia 2, Master of Orion, F1 Grand Prix, Civilization, Starlord, Subwar 2050, B17, Dogfight, Pool, Machiavelli, F117A, Sensible Golf, F15III u.v.a.

Gamebox DV 44,95
Lollypop, Turrican 2, Winzer, Mad TV, Transworld, St. Thomas, Oil Imperium, Invest, Tiebreak, Logical, Rings & Return of Medusa, Black Gold u.v.a.

Gold Games Collection DV 39,95
Alone in the Dark 2+3, Anstoss, Battle Isle 1, Das Schwarze Auge 1+2, Der Druidenzirkel, Der Planer, Ishar Trilogy (1-3), Leisure Suit Larry 6, Prototype u.v.a.

Gold Games Collection 2 DV 39,95
Toonstruck, Orion Burger, Baphomets Fluch, Z, Warwind, J. Alliance 2, Star General, Tilt!, Bleifuss, DSA 3, Virtua Fighter, Apache Longbow, Indy Car 2, Earthsiege 2, Hind u.v.a.

LucasArts Exklusiv Edition DV 56,95
Maniac Mansion1+2 , Zak McKracken, Loom, Monkey Island 1+2, Indy 3+4, Sam + Max









LONGBOW 2 77,95

84,95

PROPHECY 77,95

CD-ROM

3-D Ultra Pinball 3 - Lost Continent DV 47,95
7th Legion DV 79,95
Age of Empires DV 94,95
AH-64D Longbow 2 DV 77,95
Akte Europa DV 74,95
Anno 1602 DV 77,95
Anstoss 2 DV 74,95
Armored Fist 2 DV 77,95
Atlantis DV 79,95
Atomic Bomberman DA 59,95
Baphomets Fluch 2 DV 74,95
Biing! - Special Edition DV 34,95
Blade Runner * DV 87,95
Bleifuß Fun DA 59,95

Civilization 2 DV 54,95
Comanche 3 DV 77,95
Command & Conquer 1 SVGA DV 87,95
Command & Conquer 2 DV 87,95
Command & Conquer 2 Level-CD:
Der Gegenangriff DV 27,95
Vergeltungsschlag DV 27,95
Conquest Earth DV 84,95
Constructor DV 74,95
Creatures DV 36,95
Creatures Zusatz-CD DV 19,95
Daggerfall DA 74,95
Dark Colony DV 74,95
Dark Earth DV 79,95
Dark Reign DV 84,95
Das Schwarze Auge 1-3 incl. Lösung DV 36,95
Demonworld DV 69,95
Der Industriegigant DV 74,95
Der Industriegigant Zusatz-CD DV 29,95
Diablo DA 79,95
Diablo Zusatz-CD DA 19,95
Die Siedler 2 DV 67,95
Die Siedler 2 Mission CD DV 29,95
Die Siedler 2 - Übersiedler DV 19,95
Die Siedler 2 - Gold Edition DV 74,95
Dominion DV 79,95

CD-ROM

Dreams DV 77,95
Dungeon Keeper DV 77,95
Dung. Keeper: Deeper Dungeons DV 32,95
Earth 2140 DV 37,95
Earth 2140 Mission Pack 1 DV 24,95
Elisabeth I. DV 69,95
Extreme Assault DV 36,95
F1 Racing Simulation DV 76,95
F-16 Fighting Falcon DA 66,95
Fallout EV 99,95
FIFA Soccer '98 DV 77,95
FIFA Soccer Manager DV 69,95
Fighters Anthology DV 77,95
Flight Simulator 98 DV 119,00
Floyd DV 74,95
Forgotten Realms Archives EV 59,95
(Sammlung von 12 SSI-Klassikern)
Formula 1 Grand Prix 2 DV 72,95
Formel 1 Grand Prix 2 Add-Ons DV 19,95
Formel 1 GP 2 Fahrertraining DV 24,95
Formel 1 GP 2 Strecken-Pack DV 29,95
Formel 1 Manager Professional DV 69,95
G-Police DV 89,95
Half-Life DV V.mö.
Have a N.I.C.E. day! Track Pack DV 29,95
Heroes of Might & Magic 2 DV 74,95
Hexen 2 DV 79,95
Imperialismus DV 74,95
Incubation DV 69,95
International Rally Championship DV 79,95
Jagged Alliance 2 DV 74,95
Jedi Knight DA 84,95
Kai's Power Goo + Print Artist 4 DV 59,95
Lands of Lore 2 DV 72,95
Leviathan DV 74,95
Links LS 1998 Edition DV 89,95
Little Big Adventure 2 DV 77,95
Lords of the Realm 2 DV 82,95
Lords of the Realm 2 Zusatz-CD DV 22,95
MDK DV 44,95
Monkey Island 3 DV 84,95

CD-ROM

Montezuma - Der Fluch der Azteken DV 69,95
Moto Racer DV 77,95
Myth DV 79,95
NBA Live '98 DV 77,95
Need for Speed 2 Special Edition DV 77,95
NHL Hockey '98 DV 77,95
NHL Hockey '98 EV 84,95
Outlaws DV 77,95
Panzer General 3D DV 77,95
Pax Imperia DV 76,95
pod DA 69,95
Populous 3 * DV 79,95
Privateer 2 DV 59,95
Pro Pinball - Timeshock! DA 69,95
Red Baron 2 DV V.mö.
Resident Evil DV 74,95
Riven - Myst 2 DV 79,95
Schleichfahrt DV 36,95
Shadows of the Empire DA 77,95
Sid Meier's Gettysburg! DV 77,95
Silent Hunter DV 42,95
Silent Hunter Zusatz-CD 1 o. 2 DV 29,95
StarCraft * DV 89,95
Star Trek Generations DV 64,95
Star Trek Starfleet Academy DV 79,95
Swing DV 39,95
Test Drive 4 DV 77,95
Theme Hospital DV 77,95
TIE Fighter Deluxe Edition DV 32,95
Tomb Raider 2 DV 79,95
Total Annihilation DV 79,95
Turok DV 79,95
Unreal DV 79,95
Vermeer DV 57,95
Virtua Fighter 2 DA 74,95
Warlords 3 DV 79,95
Wing Commander 4 DV 59,95
Wing Commander Prophecy DV 77,95
Worms 2 DV 74,95
X-COM - Apocalypse DV 79,95
X Wing vs. TIE Fighter DV 84,95

So bestellt Ihr:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken.

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,90 DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 180,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

**Postfach 1113
46361 Bocholt**

**Münsterstr.98
46397 Bocholt**

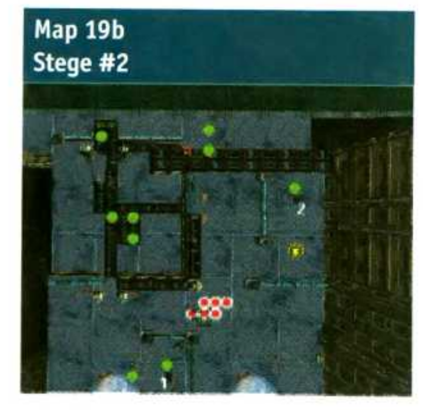
✆ (02871) 183088, 180637, 8631

Tel: 028 71 / 18 30 88 + 86 31 + 18 06 37 • Fax: 0 28 71 / 86 31

Auf einen Blick:

- 19b. Stege #2
- 20. Statuenpark
- 21. Vor dem Lazarett
- 22. Wohnblöcke #1
- 23. Wohnblöcke #2
- 24. Zur Flakstellung

Map 19a
Stege #1



Map 19b
Stege #2

mit plazierten Minen hinweg. Ihre Unerfahrensten können auf der Zielseite endlos mit Ray'Ther trainieren.

Kisten: 3x Equipment, 1x Munition

19b. Stege #2 – schwer

Sie haben es mit einer Unmenge an Pyr'Coo zu tun, die außerdem noch ständig Nachschub aus den Klappen bekommen (1 und 2). Jetzt zahlt sich der Besitz eines Explosionspacks aus. Teilen Sie das Squad und geben Sie Rückendeckung für den Saboteur. Mit einem Multi Target Destroyer sind Sie gut beraten, ansonsten muß halt der Minenwerfer herhalten. Sind die Öffnungen zerstört, warten noch Ee'Ther und weitere Pyr'Coo auf den Stegen. Lassen Sie erstere zu sich herankommen, danach dringen Sie durch beide Durchgänge auf die Stege und erledigen den Rest. Vor dem Zielfeld gibt's noch mal ein Intermezzo mit einigen Ray'Ther.

Kisten: 4x Equipment, 4x Munition

20. Statuenpark – mittel

Kümmern Sie sich zuerst um die Pyr'Coo. Mit Multi Target Destroyer oder Minenwerfer dürfte dieses Problem schnell gelöst sein. Bei 1 und 2 kommen immer wieder Ray'Coo nach. Jeder Charakter, der damit noch punkten kann, sollte die Trainingsmöglichkeit nutzen. Schließen Sie einfach die Türen vor den Räumen, und die Ray'Coo müssen immer rausfliegen.

Kisten: 4x Equipment, 2x Munition

21. Vor dem Lazarett – schwer

Der Al'Coo ist kein Problem, da er mit zwei Minen vor seinen Füßen schnell weggeräumt ist. Aufgrund der auftauchenden Dec'Ther ist jedoch die Eroberung der Kisten problematisch. Um Zeit zu gewinnen, muß der Al'Coo so spät wie möglich zerstört werden. Er läuft einfach die Straße entlang, also plazieren Sie schnellstmöglichst Minen am westlichen Straßenrand (1) und bringen den Schützen zurück hinter die Mauern (2). Das restliche Squad müssen Sie aufteilen, zwei Jetpack-Flieger entsenden Sie zu den entferntesten Kistenplätzen. Mit etwas Glück schaffen Sie es auch, die Dec'Ther-Öffnung bei 3 per Explosionspack dichtzumachen. Bei 4 und 5 sowie über die Karte verteilt tauchen jede Runde neue Dec'Ther auf. Schießen Sie nur die ab, die Ihr Squad in der Folgerunde erreichen könnten.

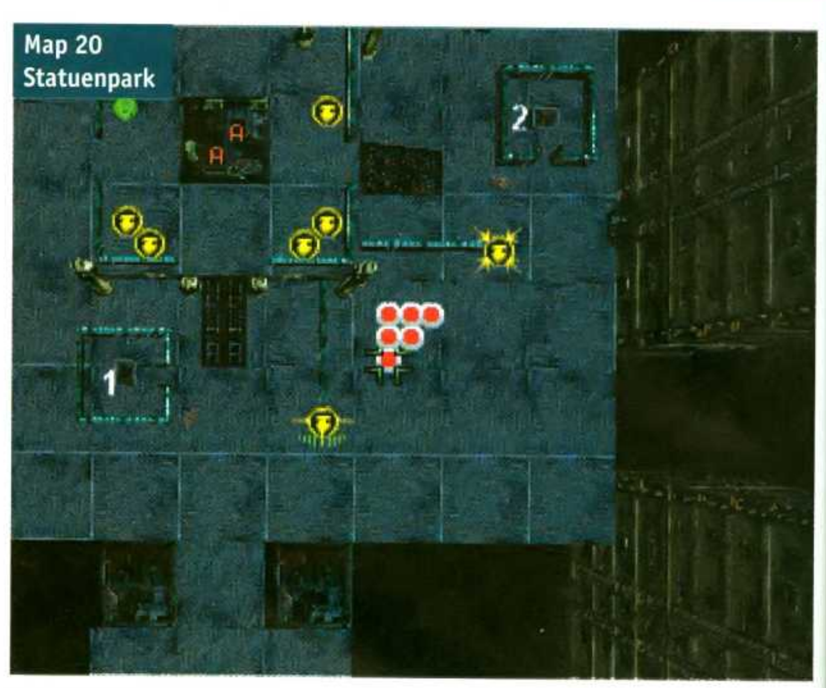
Kisten: 8x Equipment

22. Wohnblöcke #1 – mittel

Links und rechts des Eingangs wartet je ein Squee'Coo. Gefährlicher sind aber wieder die ständig nachrückenden Dec'Ther (1 und 2). Sichern Sie in beide Richtungen und dringen Sie weiter Richtung Osten vor. Weitere Squee'-Coo blockieren den Weg. Aus der Klappe 3 kommen ebenso ständig neue Dec'Ther. Sie brauchen die Klappen nicht dichtzumachen, nutzen Sie lieber die Trainingsmöglichkeit. Zwei Marines (Minenwerfer und Double Fire) gehen zum Ausgangsfeld, das genügt. Die dortige Bewachung besteht aus Squee'Coo und Dec'Ther. Lassen Sie den Double Fire-Schützen um die Ecke schauen, dann kann der Minenwerfer aufräumen.

Kisten: 7x Equipment, 2x Munition

Map 20
Statuenpark



Map 21
Vor dem Lazarett



23. Wohnblöcke #2 – schwer

Der enge Raum und die Ee'Ther machen diese Mission schwierig. Den am linken Eingang stehenden Ee'Ther sowie den Squee'Coo am rechten Eingang zerstören Sie zuerst. Mit einem „Medizinmann" als Begleiter lassen Sie dann einen Marine mit Scanner vorgehen, der die Scay'Ger als Ziele für Ihre Geschütze erfaßt. Wollen Sie vorher noch alle Kisten abzocken, setzen Sie Ihre Flieger ein, um den letzten Monsterabschuß hinauszuzögern.

Kisten: 4x Equipment, 1x Munition

24. Zur Flakstellung – leicht

Ein fliegender Marine kann ganz einfach die Kisten abklappern und in Richtung Ausgangsfeld brummen. Einfach nur die vorhandene Deckung nutzen und aus der Schußlinie der War'Coo (1-4) bleiben. Die sechs Gore'Ther hinter der Tür sollten Sie aber schon noch „mitnehmen".

Map 22
Wohnblöcke #1



Map 23
Wohnblöcke #2





Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen



Top Titel!

F1 Racing
Erscheint 15. November!
Deutsche Version
DM 77,99

CD-ROM

Titel		Preis
3 D Pinball Teil 3	DV	47,99
3´rd Millenium	DV	x72,99
3D Ultra Minigolf	DV	49,99
688 Hunter Killer	DV	76,99
7th Legion	DV	69,99
A.T.F. 98	DV	72,99
Abenteuer i. Legoland	DV	49,99
Agent Amstrong	DV	69,99
Age of Empires	**DV**	**79,99**
AH 64 Longbow 2	DV	72,99
Akte Europa	DV	74,99
Alexander der Große	DV	59,99
Armored Fist 2	DV	72,99
Andretti Racing	DV	x72,99
Animal	DV	69,99
Anno 1602	DV	x69,99
Anstoss 2	DV	74,99

CD-ROM

Titel		Preis
F/A-18 Hornet 3.0	DV	74,99
F1 GP 2 - Track Pack	**DV**	**25,99**
F1 Manager Profes.	DV	69,99
F1 Racing/UBI Soft	**DV**	**77,99**
F 16 Agressor	DV	x72,99
F 16 Fighting Falcon	DA	64,99
Fallout	DV	x74,99
Fifa Soccer 98	**DV**	**74,99**
Fifa Soccer Manager	DV	69,99
Fighters Antology	**DV**	**72,99**
Fighting Force	DA	79,99
FIN FIN	DV	89,99
Flight Unlimited 2	DV	79,99
Flip Out	DA	49,99
Flottenmanöver	DV	59,99
Floyd	**DV**	**74,99**
Flugsimulator 98	DV	109,99

Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay



Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Atlantis	DV	76,99
Atomic Bombermann	DA	59,99
Baphomets Fluch 2	**DV**	**74,99**
Battle Isle 4 Incubation	**DV**	**69,99**
Beats & Bumpkins	DV	69,99
Betrayal in Antara	DV	x79,99

Anno 1602
Deutsche Version DM x 69,99

Titel		Preis
Black Dahlia	DV	x69,99
Blade Runner	DV	x84,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Bleifuß Fun	**DV**	**59,99**
Bleifuß Ralley	DV	x49,99
Boggle	DA	39,99
Brücke von Arnheim	DV	x84,99
Buccaneer	DA	x69,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Bust a Move 2	DA	54,99
Casper	DV	x39,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	**DV**	**27,99**
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Comanche 3.0	DV	76,99
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
C&C 2 Ausnahmezust.	DV	29,99
Constructor	DV	69,99
Conquest Earth	DV	79,99
Croc	DA	x72,99
D-Atlas 2	DV	34,99
D-Sat 2	DV	34,99
Dark Colony	DV	69,99
Dark Earth	**DV**	**74,99**
Dark Hermetic Order	DA	x69,99
Dark Reign	**DV**	**79,99**
Das schw. Auge Trilogy	DV	29,99
Daytona USA deluxe	DV	69,99
Deadlock:Shrine Wars	DV	x72,99
Demonworld	**DV**	**69,99**
Der Industriegigant	DV	69,99
Der Industrieg. Data	**DV**	**29,99**
Der vergessene Gott	**DV**	**59,99**
Diablo	DA	69,99
Die Siedler 2 + DATA	DV	74,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99

Titel		Preis
Flying Corps	DV	44,99
Formel 1 / Psygnosis	DV	74,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	64,99
Fritz 5 Schach	DV	114,99
Frogger	DV	x69,99
Galapagos	DV	x72,99
Gettysburg/Sid Meier	**DV**	**72,99**
Gold Games 2	**DV**	**34,99**
Have a Nice Day	DV	59,99
Have a Nice Day DATA	**DV**	**29,99**
H. E. D. Z.	DV	x69,99
Hercules	DA	x69,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	64,99
Herrscher der Meere	DV	x69,99
Hugo 4	DV	59,99
Hugo 5	DV	64,99

Age of Empire
Deutsche Version DM 79,99

Titel		Preis
IF - 22 Raptor	DV	79,99
I-War	DV	x69,99
Imperialismus	DV	69,99
Imperium Galactica	DV	79,99
Incubation/Battle Isle 4	**DV**	**69,99**
Intern. Rallay Champ.	DV	74,99
Interstate 76	DV	69,99
Intervention	DV	72,99
Jack Orlando	DV	34,99
Jagged Alliance 2	DV	74,99
Jedi Knight	**DA**	**79,99**
John Maddon NFL 98	DA	x72,99

Lands of Lore II
Deutsche Version DM 74,99

Titel		Preis
KKND	DV	59,99
KKND Mission CD	**DV**	**29,99**
Lands of Lore 2	**DV**	**74,99**
Larry 7	DV	79,99
Legacy of Kain	DV	69,99
Leviathan t. Tone Reb.	DA	69,99
Links 98	DA	79,99
Little Big Adventure 2	DV	76,99
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	DV	24,99

Formula One Grand Prix 2
Track Pack + Editor

- Fahren Sie Rennen auf 10 neuen oder aktualisierten Strecken: Albert Park, Circuit Oscar Galvez, Nürburgring, A-1 Ring, Donnington Park, Brands Hatch, Paul Ricard, Zandvoort, 1997 Silverstone, Barcelona und Imola.
- Ein umfangreicher, WIN-unterstützter Editor ermöglicht es, Einstellungen für Grip, Motorleistung, Gewichte der Wagen, Positionen in der Boxengasse, Geschwindigkeitsbegrenzungen, Kamerapositionen, Wahrscheinlichkeit von Fahrzeugdefekten, Zwischenzeit-Infos und vieles mehr vorzunehmen.
- Alle 22 neuen Cockpits (11 in SVGA, 11 in VGA) als exacte Abbildung der Saison 1997.
- Streckenerklärungen und Fahrerhinweise für alle Rennstrecken, sowohl für die ursprünglichen als auch die neuen.

Ein Hammerteil!



FIFA SOCCER 98 – Deutsche Version DM 74,99

Monkey Island Teil 3 – Deutsche Version DM 79,99

Jedi Knight – Deutsche Anleitung DM 79,99

Incubation – Deutsche Version DM 69,99

Topware Gold Games II – Deutsche Version DM 34,99

NBA Live 98 – Deutsche Version DM 72,99

Titel		Preis
Monster Trucks	DA	72,99
Motor Mash	DV	49,99
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Myst 2 / Riven	**DV**	**74,99**
Myth	DV	x79,99
NBA Hangtime	DA	69,99
NBA Live 97	DV	59,99
NBA Live 98	**DV**	**72,99**
Need f. Speed 2 Edition	DV	72,99
NHL Hockey 98	**DV**	**74,99**
NHL Power. Hockey 98	DA	x69,99
Nuklear Strike	DV	x67,99
Obsidian	DV	x59,99
Ostfront	DV	x69,99
Outlaw	DV	74,99
Outpost Teil 2	**DV**	**74,99**
Pacific General	DV	69,99
Panzergeneral 3D	**DV**	**69,99**
Pax Imperia	DV	x69,99
PC Games Cheater 2	DV	24,99
Perfect Assasins	DV	69,99
Perfect Weapon	DV	76,99
Perry Rhodan	DV	x69,99
Pete Sampras Tennis	DV	69,99
Phantasmagoria 2	**DV**	**69,99**
Pinball 97	DA	49,99
Populus 3	DV	x72,99

Titel		Preis
Power Chess	DV	89,99
Print Artist 4.0 + Kais Power Goo	DV	54,99
Privateer 2/Darkening	DV	54,99
Pro Pilot	DV	x79,99
Pro Pinball-Timeshock	DA	69,99
Puzz 3 D	DV	49,99
Queen: The Eye	**DV**	**72,99**
Raymans World	**DV**	**49,99**
Rebel Moon Rising	DA	69,99
Red Baron 2	DV	x69,99
Resident Evil	**DV**	**69,99**
Risiko	DV	59,99
Rising Lands	DV	x69,99
Riven / Myst 2	**DV**	**74,99**
Rocket Jockey	**DA**	**69,99**
Saber Ace:Conf.Korea	**DV**	**69,99**
Shadow o.T. Empire	**DA**	**74,99**
Silent Hunter	DV	34,99
Silent Hunter Data Nr. 2	DV	29,99
Sonic 3D	**DA**	**49,99**
Space Bar	**DA**	**69,99**
Stadt d. verl. Seelen	DV	69,99
Star Command	DA	69,99
Starcraft	DV	x79,99
Starfleet Academy	**DV**	**79,99**

CD-ROM

Titel		Preis
Sub Culture	**DV**	**74,99**
Swing	DV	39,99
Syyrah Warp Hunter	DA	x49,99
Takeru	**DV**	**49,99**
Test Drive 4	DV	x72,99
Test Drive: Off Road	DA	54,99
TFX 3: F22	DV	x74,99
Tiger Shark	DA	69,99
Theme Hospital	DV	76,99
Titanic	DV	x69,99
Tomb Raider 1	DV	64,99
Tomb Raider 2	DV	x79,99
Total Annihilation	**DV**	**79,99**
Turok	DV	x79,99
Unreal	DV	79,99
Vermeer	DV	59,99
Virtual Fighter 2	DA	69,99
Virtual Springfield	DV	42,99
Voodo Kid	DV	69,99
Warlord 3	DV	74,99
Waterworld	DV	69,99
WET-S. Empire	DV	74,99
Wing Commander 5	DV	x72,99
Worldwide Soccer	DV	69,99
Worms 2	**DV**	**74,99**
X-Com : Apocalypse	DV	74,99
X-Wing vs Tie Fighter	DA	74,99
Youngblood	DA	79,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	24,99
3 Skulls o. t. Toltecs	DV	29,99
7th Guest 11th Hour	DA/DV	29,99
Aces o.t. Deep	DV	19,99
Across the Rhine	DV	24,99
Afterlife	DV	29,99
Archibald	DV	19,99
Baphomets Fluch 1	DV	19,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV	39,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Biing	DV	29,99
Bundesl. Manag. Prof.	DV	19,99
Civilization 1	DV	24,99
Civil War General	DV	34,99
Colonization	DV	24,99
Conquerer A.D. 1086	DV	29,99
Conquest Deluxe	DV	34,99
Comanche 2.0	DV	24,99
Creatures	DV	29,99
Cyberia 1	DV	24,99
Deadlock	DV	29,99
Der Meister	DV	19,99
Der Reeder	DV	19,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	24,99
Destruction Derby	DA	24,99
Die Fugger 2	DV	24,99
Die Höhlenwelt Saga	DV	19,99
Discworld 1	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	24,99
Ecstatica 1	DA	24,99
Eishockey Manager	DV	19,99
Extreme Assault	DV	39,99
F-14 Fleet Defender	DA	24,99
F22 Lightning 2	DV	x29,99
Fallen Heaven	DV	19,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Flamingo Tours	DV	19,99
Flight o. t. Amaz. Queen	DV	19,99
Fritz 4 Schach	DV	39,99
Gabriel Knight 2	DV	34,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager I	DV	24,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Kolumbus	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Last Dynasty	DV	19,99
Lemminge 1-3	DA	24,99
Lost Eden	DV	19,99
M.PRitter d. Kokusnuss	DV	19,99
Mega Race 2	DV	29,99
Mission Force Cyber.	DV	29,99
Nascar Rac.+Track Pa.	DA	14,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Outpost 1.5	DV	19,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Pizza Connection	DV	19,99
Pole Position	DV	29,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
Police Quest SWAT	DA	29,99
Pro Pinball the Web	DA	19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,99
Realm o. t. Haunting	DV	34,99
Rebel Assault 1	DV	29,99
Rebel Assault 2	DV	29,99
Red Baron 1	DV	19,99
Riddle of Master LU	DV	24,99
Rise & Rules o.A.E.	DV	34,99
Road Rash	DV	29,99
Schleichfahrt	DV	39,99
Sensible World o.Soccer	DA	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Sherlock Holmes 2	DV	29,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	19,99
Space Hulk 2	DA	29,99
Space Quest 6	DV	19,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	24,99
Steel Panther 2	DV	29,99
Stonekeep	DV	24,99
Super E.F. 2000	DV	29,99
Talismann	DV	19,99
The Dig	DV	29,99
This Means War	DV	24,99
Tie Fighter	DV	29,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
Toonstruck	DV	19,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	34,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
U.S. Navy Fighter 97	DV	x29,99
Ultima 8	DV	29,99
Urban Runner	DV	34,99
Virtual Karts	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Warcraft 2	**DV**	**29,99**
Warhammer	DV	29,99
Werewolf	DV	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
WipEout	DA	24,99
World Rally Fever	DV	24,99
Worms + DATA	**DV**	**24,99**
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99
Yathzee	DV	19,99
"Z"	**DV**	**19,99**
Zorck Nemesis	DV	29,99

Zubehör

Artikel	Preis
Orchid Righteous 3D	309,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	249,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
PC-Dash Command Pad	129,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Thrustmaster Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!**	**169,99**

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

Titel		Preis
D.O.G.	DV	59,99
Dogday	DV	x69,99
Dreams	DV	72,99
DSF Golf	**DV**	**49,99**
Dungeon Keeper	DV	76,99
Dungeon Keeper Data	DV	x29,99
Earth 2140	DV	34,99
Earth 2140 Data + Pad	DV	19,99
Ecstatica 2	DV	79,99

Titel		Preis
Lukas Arts 10 Adventure	DV	54,99
Magic-Zusammenk.	DV	74,99
Magic-Zusammenk.Data	DV	x39,99
Master of Orion II	DV	49,99
Max Montezuma	**DV**	**69,99**
MIA	DA	69,99
Monkey Island 3	**DV**	**79,99**
Monopoly	DV	54,99
Monopoly Star Wars	**DV**	**69,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Auf einen Blick:
- 25. Hallen #1
- 26. Hallen #2
- 27. Rutherfords Solmission
- 28. Spaceport #1
- 29. Spaceport #2


Map 24
Zur Flakstellung

Gehen Sie dazu zunächst mit den Marines einfach geradeaus vor. Bewegen sich die Gegner auf das Squad zu, fliegen oder laufen Sie zwei bis drei Runden lang am Rand mit zwei oder drei Einheiten zur anderen Seite. Je nachdem, welcher Seite sich die Gore'Ther nun zuwenden, kann die rückwärtige Front das Feuer eröffnen.
Kisten: 5x Equipment

25. Hallen #1 – mittel
Pyr'Coo und Ray'Ther machen Ihrem Squad das Leben schwer. Zuerst gehen zwei gut gepanzerte Marines vor, bis die gegnerischen Fernkämpfer für Ihre Minenwerfer oder Multi Target Destroyer anvisierbar sind. Diese postieren sich im weiteren Missionsverlauf bei Munitionskisten zum Nachladen. Achten Sie darauf, daß im dritten Zug die Wände des Durchgangs bei der Startposition explodieren, dahinter lauern weitere Ray'Ther. Mendel sollte mit einem erfahrenen Marine beschützt werden. Sie brauchen den „Neuen", um die klemmenden Türen zu öffnen. Alternativ dazu können natürlich auch gutgeschützte Jetpack'ler, z. B. mit Attack Armor, rüberfliegen. Weitere Monster werden so sichtbar und zur Zielscheibe für die „Artillerie". Für Gegnernachschub ist gesorgt, da die Öffnungen der Ray'Ther sich nicht mit Explosionspacks hochjagen lassen. Überlegen Sie gut, wer die vier Bonuskisten öffnen soll. Allerdings sind erst nach der nächsten Mission Charakterverbesserungen möglich, da es nach dieser keine Ausrüstmöglichkeit gibt.
Kisten: 9x Equipment, 2x Munition, 2x Bonus leichte/schwere Waffen (1 und 3), 1x Bonus +1 auf Kondition (3), 1x Bonus Technisches Modul (2)

26. Hallen #2 – schwer
Nochmals enge Hallen, diesmal aber zusätzlich zu ohnehin vielen Pyr'Coo auch noch die zähen Ee'Ther-Burschen. Räumen Sie sich erstmal den Weg zur ersten Tür frei.
Im dahinterliegenden Raum fallen von oben mehrere Runden lang Dec'Ther zu Boden. Knifflig wird's an der zweiten Tür, links und rechts dahinter lauern nämlich schon die Bösen. Setzen Sie Jetpacks ein und starten damit ein Ablenkungsmanöver bei 1. Danach dringen Sie schnell mit gutgepanzerten Schützen ein und säubern die Gegend. Zum Ausgangsfeld warten weitere, gut getarnte Gegner. Der Multi Target Destroyer oder der Minenwerfer bewähren sich hier am besten.
Kisten: 11x Equipment, 1x Bonus leichte/schwere Waffen (2), 1x Bonus Technisches Modul (3), 3x Munition

27. Rutherfords Solomission – leicht
Versteckspielen ist angesagt. Captain Rutherford darf nie direkt vor die Nase der Ray'Coo geflogen werden. Sie muß die Gegner vielmehr herauslocken.

Jeder Ray'Coo benötigt zwei Treffer, behalten Sie also die Hitzeanzeige der Waffe im Auge. Nach vier Schuß ist die Kiste heiß. Rutherford sollte dann erst wieder einen Ray'Coo aufs Korn nehmen, wenn das Gewehr völlig abgekühlt ist. Dazu an geschützter Stelle jeweils vier Runden warten.
Kisten: 12x Equipment, 2x Munition


Map 25
Hallen #1

28. Spaceport #1 – mittel
Zum letzten Mal haben Sie die Chance, das Squad auszurüsten, vergessen Sie dabei nicht Mendel mit seinen 12 (!) Talentpunkten. Ihr Squad sollte am Startpunkt einfach Stellung beziehen. Mit den leichteren Schußwaffen werden die Dec'Ther ausgeschaltet. Pyr'Coo bekommen die dicken Ladungen um die Ohren (Mine, Laser, Multi Target Destroyer). Jetpack'ler können dann auf erhöhte Positionen fliegen (Kisten, Plattformen). Dadurch lassen sich weitere Gegner ins Visier nehmen. Wenn alle Pyr'Coo weg sind, rücken Sie langsam zum Ziel vor und entledigen sich dabei noch eventuell übriggebliebener Dec'Ther.
Kisten: keine

29. Spaceport #2 – mittel
Willkommen beim krönenden Abschluß...nanu, nur ein paar lächerliche Dec'Ther? Abwarten! Sind diese hinweggefegt, kann Ihr Squad in Ruhe von der Plattform steigen. Der Endgegner erscheint erst, sobald ein Squadmitglied die Markierung zum blauen Feld überschreitet. Bauen Sie Ihr Team darum in einer Linie davor auf. In der Folgerunde betreten Sie dann das Feld. Rrrrumms...schon thront eine wirklich dicke Spinne nebst Ablegern auf dem Spielplan. Sie können zum einen mit dem Laser im B-Modus die Spinne jedesmal paralysieren und den Multi Target Destroyer und die Plasma Gun einsetzen. Überlebt die Spinne jedoch und Sie haben nur noch Guns übrig, können Sie nochmal anfangen. Sicherer ist die Minenmethode: Direkt in den Laufweg des Gegners plaziert, genügen in aller Regel zwei bis drei Stück.
Kisten: keine

Stefan Weiß


Map 26
Hallen #2



Auf einen Blick:
- Der erste Start
- Missionsarten
- Bewaffnung
- Allgemeines zu den Missionen
- Flügelmänner

JOINT STRIKE FIGHTER

Mit JSF machten Innerloop/Eidos Träume wahr. Sie dürfen bereits jetzt Flugzeuge fliegen, die die Generäle der US Air Force bislang nur auf ihren Wunschzetteln haben. Gleich zwei Typen stehen zur Verfügung: die Boeing X32 und die Lockheed X35. Unser Experte für Flugsimulationen, Frank-Jürgen Wörner, erläutert Ihnen, was man mit diesen High Tech-Vögeln alles anstellen kann.

Neben der Möglichkeit, sofort mittels Instant-Action ins Dogfighting einzusteigen, stehen Ihnen vier Kampagnen zur Auswahl, von denen zum Spielstart jedoch nur zwei direkt ausgewählt werden können. Bevor Sie mit der ersten Kampagne (Afghanistan) beginnen, sollten Sie im Optionen-Menü noch folgende Einstellungen an die persönlichen Fähigkeiten anpassen:

EASY AIMING OFF – Feindliche Flugzeuge sind auch bei ausgeschalteter Option leicht mit der Kanone zu treffen.
EASY LANDING OFF – Ausschalten, falls Joystick/Gashebel vorhanden. Beim Fliegen mit Tastatur einschalten.
NO WIND/NO FADEOUTS/NO TURBULENCE – Alle OFF – haben nur wenig Einfluß auf die Flugzeuge.
ENEMY SKILL – Average oder Veteran

Der erste Start

Nach Beginn der Kampagne sehen Sie eine Landkarte mit eigenen und fremden Flughäfen und mehreren Feindzielen, von denen Sie sich ein beliebiges auswählen können. Wenn man das tut, muß man jedoch auch alle Wegpunkte mit Flughöhe festlegen. Da die Landkarte stark vereinfacht dargestellt ist, ist diese Option wenig sinnvoll, und man tut gut daran, beim erstmaligen Spielen einer Kampagne die vom Computer vorgeschlagenen Missionen zu akzeptieren. Dadurch wird eine komplette Mission mit allen Zielpunkten („waypoints"), Erst- und Zweitzielen („primary und secondary target"), An- und Abflugrouten („ingress und egress route") erstellt. Diese sollten Sie aber noch dahingehend korrigieren, daß Sie die unnötig vielen Waypoints deutlich verringern und die Flughöhen verändern. Eine gute Idee ist es auch, die Flugroute um die feindlichen RADAR-Stellungen herumzulegen – dazu achten Sie bitte darauf, daß Ihre Flugstrecke außerhalb der Reichweite (rote Kreise!) der SAMs verläuft.

Missionsarten

Vom Missionsplaner werden fast ausschließlich Bodenangriffsmissionen vorgeschlagen. Ziele sind meistens Kolonnen von Fahrzeugen (Lastkraftwagen, gepanzerte Fahrzeuge wie Luftabwehrraketen-Lafettenpanzer, Schützenpanzer und Kampfpanzer) oder Gebäude wie zum Beispiel Fabriken, Flugzeughangars und feindliche Hauptquartiere. Selten werden Abfangmissionen von feindlichen Flugzeugen befohlen. Bei allen Missionen gibt es ein oder zwei Primärziele und mehrere Sekundärziele. Zusätzlich dürfen natürlich alle feindlichen Einheiten (Flugzeuge oder Bodenfahrzeuge) und Bodeneinrichtungen (z. B. RADAR-Stellungen) angegriffen werden.

Bewaffnung

Entscheidend für den Erfolg einer Mission ist das Zerstören der primary targets. Bonuspunkte können durch zerstörte secondary targets gewonnen werden. Deshalb sollten Sie die Waffenauswahl anhand der primary targets durchführen. Unter den sich bewegenden Fahrzeugkolonnen sind CBUs (Cluster Bomb Units) die beste Wahl; diese Bomben zerlegen sich nach Abwurf in viele kleine Bomben, die wiederum alle Fahrzeuge im Wirkungsbereich zerstören. Für große Gebäude ist die Zerstörungskraft von CBUs allerdings zu gering, deshalb wählt man bei einer Bombardierung von Punktzielen die großen GBU-31 (Guided Bomb Unit) JDAM-3. Als Zielverfahren für die CBUs nutzen Sie für größte Trefferwahrscheinlichkeit den Infrarotmodus. Für GBUs wird der GPS/INS-Modus gewählt. Dabei schaltet die Bombe automatisch auf eine Zielmarkierung

durch das globale Satellitenpositionierungssystem auf. Im Notfall können Sie Ihre tödliche Fracht auch im ballistischen Freifallmodus abwerfen, dies ist aber sehr schwierig und eigentlich nicht zu empfehlen. Zusätzlich zu den 2 oder 4 Bomben laden Sie grundsätzlich zwei AIM120 Luftkampfraketen und 2 AGM88 (Anti-RADAR-Raketen). Die Kanone steht immer mit reichlich Munition zur Verfügung – wenigstens etwas!

Allgemeines zu den Missionen

Die Mission selbst fliegt man als Führer einer Gruppe von insgesamt vier Flugzeugen. Zur Kommunikation mit den Flügelmännern, dem AWACS (Airborne Warning And Command System) und dem Tower steht ein umfangreiches Menü zur Verfügung, aus dem man zu Beginn einer Mission folgende Befehle erteilen sollte:

1. An Tower

➡ Bitte um Starterlaubnis

Sofort nachdem Sie gestartet sind, schalten Sie den Autopilot ein, um die notwendigen Kommunikationsbefehle zu erteilen und die MFDs (Multifunktionsanzeigen) zu aktivieren und zu konfigurieren.

2. An AWACS

➡ Request IFDL

(danach teilt Ihnen AWACS alle RADAR-Kontakte mit, und Sie können Ihr eigenes RADAR ausschalten).

3. An Alle

➡ Formation ➡ Arrow

(beste Kampfformation, jeder Flügelmann kann seine Waffen ohne Gefährdung der eigenen Flugzeuge einsetzen)

➡ Formation ➡ Seperation ➡ wide

➡ Engage ➡ at my Command

➡ Intercept ➡ at my Command

➡ Fire ‡ at my Command

➡ Defend ➡ Check six ➡ every 2 minutes

➡ Defend ➡ RADAR ➡ off

➡ Defend ➡ ECM ➡ off

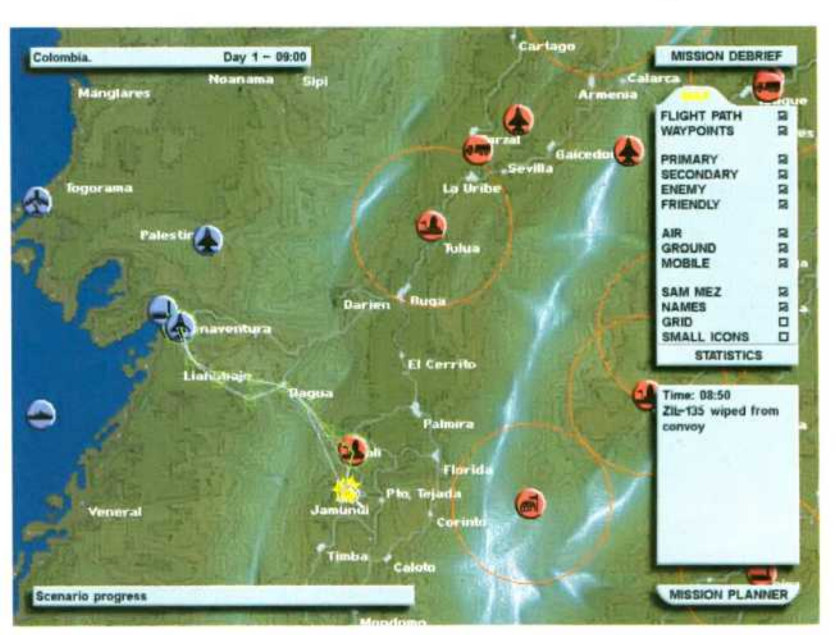
Durch diese Flügelmannbefehle hält man die Gruppe zusammen und verhindert, daß die Flügelmänner eigenmächtig die Initiative ergreifen und in Notsituationen nicht zur Verfügung stehen. Damit der Feind Sie nicht zu früh entdeckt, sollte RADAR und ECM ausgeschaltet sein; feindliche Flugzeuge werden Ihnen rechtzeitig von AWACS mitgeteilt. In Ihrer eigenen Maschine schalten Sie nun alle Multifunktionsanzeigen ein. Dabei aktivieren Sie auf MFD 6 die Waypoints und alle Zielanzeigen (IR, GPS, AR), und auf MFD 1 setzen Sie die Autopilotanzeige in Betrieb. Dadurch haben Sie schnellen, direkten Zugriff auf das Autopilotmenü. Als sinnvollsten Autopilotmodus nutzen Sie „follow waypoints"; eventuell kann man die Geschwindigkeit etwas erhöhen und die Flughöhe etwas verringern. Um Ihre Flügelmänner taktisch geschickt einzusetzen, gehen Sie wie im nächsten Absatz beschrieben vor.

Flügelmänner

Sobald von AWACS Feindflugzeuge gemeldet werden (man bekommt sie auch auf MFD 6 angezeigt), schalten Sie Ihr RADAR ein, deaktivieren den Autopilot und überprüfen, um welche Flugzeugtypen es sich handelt. Wenn feindliche Jäger dabei sind (SU27, F16 oder Mirage5!!), sollten Sie auf jeden Fall diese zuerst angreifen. Um Ihre eigenen Raketen zu sparen, schicken Sie Ihre Flügelleute vor. Dazu befehlen Sie Ihnen, das RADAR und das ECM zu aktivieren, und geben ein:

engage my target, fire at will, intercept at own will und check six now.

Im Luftkampf sind die Flügelleute durchaus zu gebrauchen und man kann sie hervorragend als Schutzschild benutzen, für den Bodenkampf sind sie allerdings inkompetent. Sollte der feindliche Jäger eine Rakete auf Sie abgefeuert haben, aktivieren Sie das ECM, merken Sie sich die Richtung, aus der die Rakete kommen wird, und fliegen Sie, sobald Sie diese visuell als kleinen weißen Punkt erkennen können, einen engen 90 Grad-Turn, um ihr auszuweichen. Das gleiche Manöver wirkt auch gegen Flugabwehrraketen, denen Sie auf Ihrem Weg ins Zielgebiet gelegentlich ausweichen müssen. Nur im Notfall setzen Sie die eigenen Luft-Luft-Raketen gegen feindliche Flugzeuge ein. Schließlich haben Sie Flügelleute als Eskorte dabei, die zu Ihrem Schutz dienen – und zu nichts sonst. Stellen Sie sich darauf ein, daß der eine oder andere Verlust eines Mitstreiters beinahe unvermeidlich ist. Wenn Sie auf dem Rückflug allein oder zu zweit sind, werden Sie Ihre eigenen Luftkampfraketen noch dringend brauchen. Wenn es sich bei den feindlichen Flugzeugen um Bomber, Transporter oder Helikopter handelt, bietet sich hier eine gute Gelegenheit für einen Abschuß mit der Bordkanone. Sobald alle feindlichen Flugzeuge abgeschossen sind, schalten Sie den Autopiloten wieder ein und wiederholen alle Flügelmannbefehle wie unter Punkt 3 im Absatz „Allgemeines zu den Missionen". Nach Luftkämpfen oder vor Ereignissen



Nach jedem Einsatz können Sie in der Nachbesprechung genau Ihre Flugleistung nachprüfen. So haben Sie immer einen Überblick über eventuell begangene Fehler.



Gag am Rande: Wenn Sie über einer Stadt den Schleudersitz betätigen, schweben Sie zunächst mit dem Fallschirm zu Boden und können dort von Ihrer Pistole Gebrauch machen.



Das war's dann! Ein SU27-Jäger, kurz bevor er den Himmel durch ein Feuerwerk erhellt.



Die Angriffsmeldungen des Flügelmannes sollten Sie stets genau verfolgen.

Auf einen Blick:
- **Die Afghanistan-Kampagne**
- **Mission 1**

kann die Situation der Flügelmänner mit „An Alle ➠ Status ➠ Full" abgefragt werden.

Die Afghanistan-Kampagne

Exemplarisch werden wir für Sie die Missionen der Afghanistan- und Kolumbien-Kampagne hier näher vorstellen, damit Sie einen Eindruck vom richtigen fliegerischen und taktischen Vorgehen bekommen. Haben Sie die beiden Szenarien erst einmal absolviert, dürften die restlichen Missionen auch kein Thema mehr für Sie sein.

Mission 1

- **Waffenauswahl:**
  - → *2 AIM120 Raketen (Luftkampfraketen mit „fire-and-forget" Eigenschaften)*
  - → *2 AGM88 HARM Raketen (Anti-RADAR-Raketen)*
  - → *4 CBU87 Cluster Bombs (Bomben, die viele kleine Bomben beinhalten), die optimale Waffe gegen LKW-Konvois, wirkt auch gegen gepanzerte Begleitfahrzeuge*

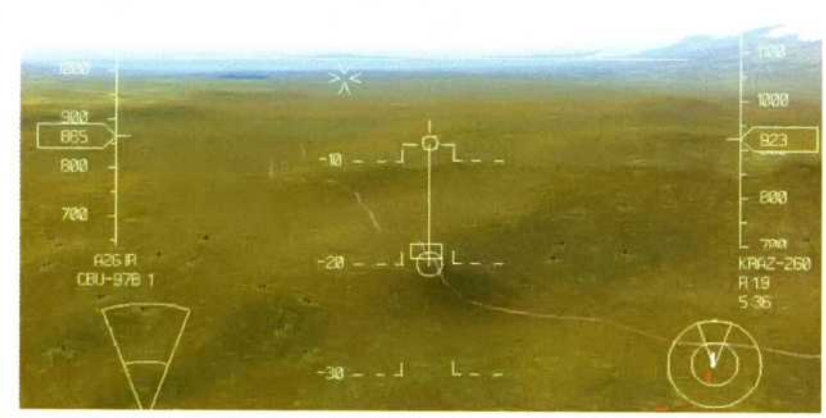
Als Primärziel dient ein ZIL-135-Lastwagen, der eine Rakete transportiert. Zusätzlich fahren noch einige T72-Panzer und weitere LKWs mit, die alle als Ziele zweiter Klasse klassifiziert sind. Nach dem Start gehen Sie auf Nordkurs, und nachdem alle Kommunikationsbefehle erteilt sind, können Sie für kurze Zeit die gebirgige afghanische Landschaft genießen. Der Autopilot fliegt Sie zuverlässig über alle Bergkämme und Täler. Nach etwa 40 Kilometern werden von AWACS feindliche Flugzeuge gemeldet, die sich als ein SU27-Jäger und zwei TU22-Bomber herausstellen. Diese überlassen Sie Ihren Flügelmännern, die auch kurzen Prozeß mit ihnen machen. Die beiden Bomber waren als Sekundärziele eingestuft, und nach dem Einsatz bekommen Sie für die Abschüsse in der Nachbesprechung eine Belobigung. Etwa nach der Hälfte des Flugweges bietet sich die Gelegenheit, mit einer HARM-Rakete ein feindliches RADAR zu zerstören. Nach dem Erreichen des letzten Wegpunktes vor dem Ziel deaktivieren Sie den Autopiloten. Wenn Sie die Kolonne im Tiefflug anfliegen, ist die Gefahr sehr groß, von der feindlichen Flak getroffen zu werden. Deshalb steigen Sie jetzt auf etwa 5000 Meter und schalten im Bodenkampfmodus mit der Taste D so lange, bis Sie Infrarot-Zielmarkierung (Anzeige IR) auf dem HUD angezeigt bekommen. Bereits vorher haben Sie die Clusterbomben als aktive Waffe ausgewählt. Die beste Zielsicht erhalten Sie, indem Sie mit F1 die freie Sicht aktivieren. Kurz vor dem Ziel wird uns Ihr Infrarot-Zielmarkierer mit mehreren Klammern die Kolonne markieren, und Sie wählen mit T den ZIL-135 LKW mit der Rakete aus. Wer ein Angriffsmanöver wie ein richtiger Bomberpilot fliegen will, schaltet mit F2 das virtuelle Cockpit ein, schiebt den Blickwinkel etwas nach oben, legt die Maschine auf den Rücken, versucht dann die Kolonne visuell zu erfassen, zieht den Joystick nach hinten und stürzt im 45 Grad-Winkel auf das Ziel hinab. Nun muß man nur noch das Bombenvisier mit der Zielklammer in Übereinstimmung bringen und kann die Bombe auslösen. Wenn man das Sturzmanöver bei etwa 5000 Meter Flughöhe begonnen hat, sollte man spätestens bei 3000 Meter die Maschine abfangen, um nicht in den Wirkungsbereich der Flugabwehrkanonen zu kommen. Nach dem Auslösen der Bombe(n) sofort abdrehen und auf die Meldung „enemy vehicle destroyed" und „primary target destroyed" warten. Sollten Sie Ihre Bombe(n) danebengeworfen haben, entfernen Sie sich einige Kilometer und versuchen Sie einen neuen Anflug, bis Sie keine Bomben mehr an Bord haben. Nachdem Sie das Ziel zerstört haben, gehen Sie sofort in den Tiefflug, ohne das Zielgebiet dabei zu überfliegen,



Das virtuelle Cockpit in seiner ganzen Pracht. Alle Multifunktionsdisplays sind aktiviert, die Wegpunkte und der eingeschaltete Autopilot sind zu erkennen.



Wieder eine SU27, typisches Sekundärziel von JSF. Jedenfalls gehörte dieser Jäger einmal diesem Typ an.



Genau in diesem Augenblick müssen Sie die Clusterbomben auslösen, dann gehört der Lkw-Konvoi der Vergangenheit an.

und schalten den Autopiloten wieder ein. Für eine schnellere Heimreise kann man dabei durchaus einige Wegpunkte überspringen. Während Sie mit der Bombardierung beschäftigt waren, haben Sie Ihren Flügelmännern INTERCEPT, FIRE, ENGAGE -> AT OWN WILL befohlen, und diese haben eine IL76-Transportmaschine abgeschossen. Auf der Heimreise befehlen Sie wieder EINE FORMATION -> ARROW und können sich jetzt eigentlich gemütlich zurücklehnen. Ihre letzte HARM-Rakete verwenden Sie für eine feindliche RADAR-Stellung, die Sie unterwegs tangieren. Vor dem letzten Wegpunkt befehlen Sie



GAME EXPRESS

MERCHANDISE & MORE

Erhältlich im gutsortierten Fachhandel oder bei:

Game Express	Game Express
Theodorstr. 42-54	Hochstr. 46
22761 Hamburg	45984 Gelsenkirchen-Buer
Fon. 040/57 19 33 33	Fon. 0209/30 95 7
Fax. 040/890 70 109	Fax. 0209/30 95 7

Liefer- und Zahlungsbedingungen:
Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt.-zzgl. Verpackungs- und Versandkosten. Bei einem Bestellwert über DM 250,- erfolgt die Lieferung frei Haus. Die Lieferung erfolgt per Nachname. Die gelieferten Waren können von den Abbildungen abweichen. Lieferung solange der Vorrat reicht. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir Pauschal DM 20,-. Textilien sind auch bei Nichtgefallen vom Umtausch ausgeschlossen. Versand nur in Deutschland.



Auf einen Blick:
- Mission 2
- Mission 3
- Mission 4
- Mission 5

allen Flügelmännern zu landen. Sie deaktivieren den Autopiloten und bitten den Tower um Landeerlaubnis. Die Landebahn verläuft immer in West-Ost- oder Nord-Süd-Richtung, und der Tower teilt Ihnen mit, in welcher Richtung Sie einschweben sollen. Nach dem Ausfahren der Landeklappen und des Fahrwerks setzen Sie mit einer Geschwindigkeit von etwa 300 bis 330 km/h auf, bremsen sofort und schalten das Triebwerk mit ^ auf IDLE. Vergessen Sie jetzt ja nicht, rechtzeitig abzuspeichern.

Mission 2

- **Waffenauswahl wie Mission 1**
  Die Mission ist der ersten Missi on ähnlich; auch hier muß eine LKW-Kolonne mit gepanzerten Begleitfahrzeugen zerstört wer den. Allerdings wird Ihnen eine erhöhte SAM- und RADAR-Akti vität angekündigt. Sie wählen die gleiche Bewaffnung und ver mindern die Zahl der Wegpunkte.

Auf dem Weg zum Zielgebiet begegnen Sie einer IL76-Transportmaschine, die Sie den Flügelleuten überlassen. Das Hauptziel bombardieren Sie mit der gleichen Technik wie in Mission 1 beschrieben und sind nach kurzer Zeit bereits wieder auf dem Rückflug. Nach der Hälfte des Rückfluges kommen Sie in die Nähe des Flughafens Khost, wo Sie mit einer HARM-Rakete das dortige RADAR zerstören. Ihre Flügelmänner benutzen Sie, um zwei MI24-Helikopter auf dem Flughafen abzuschießen.

Mission 3

- ***Waffenauswahl wie Mission 1***
  Auch hier wird wieder ein Nachschubkonvoi mit strategischen Raketen angegriffen. Der Missionsplaner hat offensichtlich die Absicht, den feindlichen Nachschub zu stören.

Der Ablauf der Mission bleibt logischerweise fast identisch. Man kann etwa 20 Kilometer vor dem Ziel etwas nach Westen abdrehen und der Straße folgen, die auch im MFD 5 angezeigt wird. Auch hier sollten Sie eine Mindesthöhe von 4000 bis 5000 Metern einhalten, um nicht zu viele Treffer von den Flugabwehrkanonen hinnehmen zu müssen. Auf dem Rückweg besteht wieder die Möglichkeit, eine IL76 abzuschießen und beim Pole Alan Airfield mit HARM-Raketen feindliche RADAR-Stationen zu zerstören.

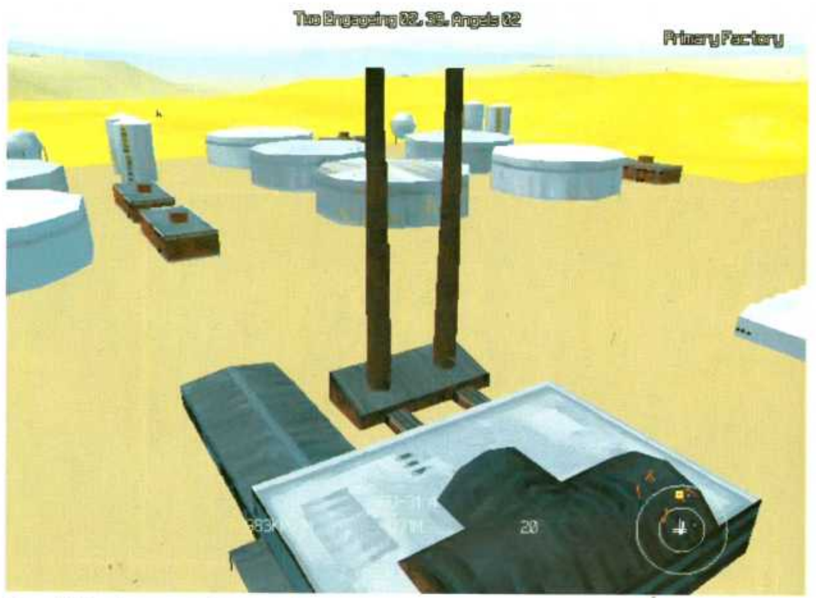
Mission 4

- **Waffenauswahl wie Mission 1**
  Diesmal müssen Sie sehr weit fliegen, um einen Konvoi nach Jalalabad anzugreifen.

Auf dem Weg zum Zielgebiet begegnen Sie zwei TU22-Bombern, die von einer SU27 eskortiert werden. Diese bekämpfen Sie genauso wie in Mission 1. Beim Anflug auf das Zielgebiet stellen Sie fest, daß sich sehr viele feindliche Flugzeuge in der Luft befinden. Bevor Sie sich hier auf die Bombardierung des Konvois konzentrieren können, müssen Sie die Flügelleute beim Luftkampf unterstützen, da Sie sonst Gefahr laufen, von den SU27-Jägern abgeschossen zu werden. Hier ist nun hauptsächlich die Fähigkeit gefordert, den feindlichen Raketen auszuweichen und danach sofort eine Aufschaltung des eigenen RADARS auf die feindlichen Maschinen herzustellen. Unbedingt müssen ECM und DSS eingeschaltet sein! Das Ausweichen funktioniert am besten mit ständigen engen Kehren. Leider wird man bei dieser Mission nicht alle Flügelmänner sicher nach Hause bekommen – die Bombardierung des Konvois ist allerdings bereits Routine. Auf dem Rückflug zerstören Sie traditionell eine feindliche RADAR-Installation mit den HARM-Raketen. Eventuell sollte man bei dieser Mission nur drei CBU-Bomben mitnehmen und dafür eine AIM120-Rakete mehr laden.



Noch einmal das virtuelle Cockpit. Diesmal ist das GPS (Ground Positioning System) aktiviert, und alle Wegpunkte sind markiert.



Der Flügelmann gibt soeben seine Angriffsmeldung durch, die Fabrik als Hauptziel ist in der Außenansicht deutlich auszumachen.

Mission 5

- **Waffenauswahl:**
  2 x AIM120 AMRAAM
  2 x AGM88 HARM
  4 x GBU31 JDAM-3

Legen Sie die Wegpunkte um den Flughafen Koust herum. Die zwei feindlichen Flugzeuge im Westen können Sie getrost ignorieren – wenn Sie RADAR und ECM ausgeschaltet haben. Das Primärziel selbst ist sehr stark von SAMs, Flak und Jägern verteidigt. Im Anflug frühzeitig die HARMs abschießen und die Flügelleute auf freie Jagd schicken. Bei dieser Mission greifen Sie erstmals ein Gebäude an und verwenden dafür GBUs, die Sie im GPS/INS-Modus abwerfen. Das Ziel ist automatisch im Flugcomputer programmiert, und Sie können den Zielmarker – vier kleine, nach innen weisende Pfeilspitzen – lange vor dem Zielgebiet erkennen. Beim Anflug gehen Sie ähnlich wie bei den vorherigen Missionen vor und bringen die Zielmarkierung in die Mitte des HUDs. Beim Sturzflug auf die Fabrik bringen Sie den vorberechneten Aufschlagpunkt (Punkt im Kreis am Fußpunkt der langen senkrechten Linie) der Bombe(n) über die GPS-Zielmarkierung und können nun, sobald dies geschehen ist, die Bomben ballistisch werfen oder warten,



Die Ansicht unmittelbar vor dem Abwurf der GBU-Lenkbomben im GPS-Modus, die Positionsmarken sind aktiviert.



Auf einen Blick:

- Die Kolumbien-Kampagne
- Mission 1
- Mission 2
- Mission 3
- Mission 4
- Mission 5
- Mission 6
- Alternative Vorgehensweisen

bis nach Zielaufschaltung die Anweisung SHOOT im HUD erscheint. Sobald die Bomben geworfen sind, abdrehen und, nachdem beide Ziele zerstört wurden, im Tiefflug zurück nach Hause. Alle weiteren Missionen der Afghanistan-Kampagne ähneln den bis jetzt geflogenen Einsätzen. Wenn man bei allen Einsatzflügen die jeweiligen Primärziele zerstört, ab und zu ein feindliches Flugzeug abgeschossen und (SEHR WICHTIG!!) möglichst wenig eigene Flugzeuge verloren hat, ist die Kampagne nach 10 bis 12 Einsätzen siegreich beendet.

Die Kolumbien-Kampagne

Mission 1

- **Ziel:** *Zerstörung des feindlichen Hauptquartiers*
- **Waffenauswahl:** *4 x GBU-31/2 AGM88 HARM/ 2 AIM120*

Eine recht einfache Mission, bei der Sie die Gebäude der Drogenbarone bombardieren sollen. Auf dem Weg zum Zielgebiet begegnet Ihnen eine IL76 mit 2 F16-Jägern als Eskorte. Nachdem die Flügelmänner diese eliminiert haben, werden Sie noch von feindlichen Mirage5 angegriffen. Die großen Gebäude sind wie immer mit GPS markiert und können kaum verfehlt werden. Nach dem Rückflug bei der Landung auf die Berge achten.

Mission 2

- **Ziel:** *Transport von strategischen Raketen bei Cali*
- **Waffenauswahl:** *2 x CBU97/2 AGM88 HARM/ 4 AIM120*



Hier sehen Sie einen typischen Briefing-Screen der Kolumbien-Kampagne. Der Lkw-Konvoi läßt sich leicht als Primärziel identifizieren.

Da auch die kolumbianischen Drogenbarone im Besitz von strategischen Raketen zu sein scheinen, ist es bei diesem Einsatz Ihre Aufgabe, eine Transportkolonne anzugreifen. Da Sie im Zielgebiet vielen feindlichen Flugzeugen begegnen werden, nehmen Sie 4 Luftkampfraketen mit. Allerdings müssen dann die beiden CBUs, die Sie wie immer im IR-Modus abwerfen, akkurat im Ziel liegen. Eventuell kann man auf eine HARM verzichten und dafür eine CBU zusätzlich laden.

Mission 3

- **Ziel:** *Bombardieren von 2 LKWs*
- **Waffenauswahl:** *wie Mission 1, Afghanistan*

Sehr einfache, ungefährliche Bombardierung von nur zwei LKWs mit Cluster-Bomben.

Mission 4

- **Ziel:** *Abfangeinsatz einer IL76-Transportmaschine*
- **Waffenauswahl:** *4 x AIM120/2x AIX9/ 2 AGM88 HARM*

Die IL76 hat als Begleitschutz F16-Jäger dabei. Diese auf jeden Fall zuerst angreifen, die Dinger sind verdammt gefährlich, wie Sie aus zahlreichen FlugSims wahrscheinlich wissen. Man kann den Flügelmännern DISENGAGE befehlen und die IL76 dann mit der Bordkanone abschießen. Später wird man noch weiteren IL76-Transportern und F16-Jägern begegnen, für die Sie wieder auf die Flügelmänner zurückgreifen.

Mission 5

- **Ziel:** *Bombardierung von Hangars auf dem Nevado del Huilo Airfield*
- **Waffenauswahl:** *2 GBU-31/2 AGM88 HARM/ 4 AIM120*

Nach einem ereignislosen Tiefflug ins Zielgebiet begegnen Sie mehreren Mirage5-Jägern, die Sie vor der Bombardierung bekämpfen müssen. Die beiden großen Flugzeughangars sind mit den GBUs dann im GPS-Modus sehr einfach zu bombardieren. Falls man drei GBUs geladen hat, bietet sich auf dem Rückflug die Möglichkeit, einen weiteren Hangar zu bombardieren.

Mission 6

- **Ziel:** *Missile Convoy bei Neiva bombardieren*
- **Waffenauswahl:** *wie Mission 1, Afghanistan*

Relativ schwierige Mission, bei der Sie einen Konvoi mit Raketentransportern mit CBUs angreifen. Der Konvoi führt SA13-Luftabwehrrakten und Selbstfahrlafetten mit sich, die Sie aber mit den Clusterbomben, die auch für die LKWs geplant sind, erledigen. Vor dem Zielanflug haben Sie aber noch mehrere feindliche Jäger und RADAR-Stellungen zu bekämpfen.



Das Luft-Luft-RADAR hat eine feindliche F16 gelockt, was Sie deutlich im Head Up-Display ablesen können.





Übung macht den Meister! Nur wenn Sie die Clusterbomben im richtigen Moment zu Tal befördern, bekommen Sie solche eindrucksvollen Ergebnisse.



Die Ansicht unmittelbar vor dem Abwurf der Clusterbomben im Infrarot-Modus, deutlich ist die Zielklammer zu erkennen.

Alternative Vorgehensweisen:
Beim Angriff auf LKW-Konvois kann man anstelle der CBUs auch ungelenkte Raketen laden. Auch dabei benutzen Sie die Infrarot-Zielmarkierung, um die Ziele im HUD zu erfassen. Zum Abfeuern richten Sie die Flugzeugspitze genau auf das Fahrzeug aus und betätigen den Trigger. Da die Flugbahn der Raketen den Einflüssen der Gravitation unterliegt, muß man mit Vorhalt schießen, um Treffer zu erzielen. Jetzt wissen Sie eigentlich alles.

Frank-Jürgen Wörner


THQ


Designed for
Microsoft
Windows 95

Mac OS

DIE NEUE CLASSICS

JEDER TITEL
DM 29,95*



Fatal Racing
72%



X-Wing
84%



Werewolf
73%

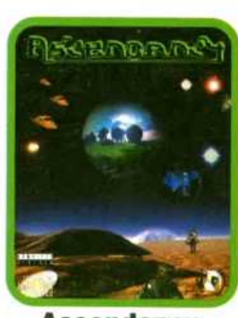


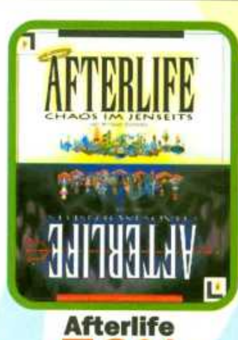
Comanche 2.0
73%



Mad TV 1+2
71%

JEDER TITEL
DM 39,95*


Ascendancy
92%



Afterlife
73%



Biing!
87%



Uncle Henry
77%



Pinball Illusions
86%

COMPILATIONS

DM 69,95*



Zehn Adventures
82%



StarWars Collecti
88%

Herstellung und Vertrieb durch **FUNSOFT**

ERSTE + HILFE

ATF

Im Hauptbildschirm muß man die Tasten **ALT-SHIFT-STRG** auf der !RECHTEN! Seite der Tastatur gleichzeitig drücken. Jetzt kann man mit jedem Flugzeug fliegen und jede Mission editieren.

Heiko Biehl

WipEout 2097/XL

Der folgende Cheat muß im Titelbild eingegeben werden:

RUSH ...... Eigenartige Schiffe

Die folgenden Cheats müssen im Hauptmenü eingegeben werden:

XTEAM ...... Piranha Team
XCLASS ..... Phantom Klasse
XTRACK ..... Alle Strecken

Die folgenden Cheats müssen während des Rennens eingegeben werden:

PSYMEGA .... Unbegrenzte Munition
PSYPROTECT .. Unbegrenzte Energie
PSYTICKER ... Unbegrenzte Zeit
PSYRAPID ... Maschinengewehr
FRAMERATE .. Frame Rate

Lars Sanders

Formel 1

Um diese Cheats zu aktivieren, muß man Spielstände unter den folgenden Namen abspeichern:

SPEEDY	Bonusstrecke
MUZFRANK	Anderer Kommentator
ASHCAKES	Lava-Modus

Hat man ein Spiel als SPEEDY gespeichert, so muß man zuerst ein Quick Race starten und dieses sofort wieder abbrechen. Jetzt sollte die Bonusstrecke sichtbar sein.

Thorsten Voth

Akte Europa

Jeder gestreßte UN-Kommandant kennt die schier endlose Masse an Feind-Bots. Dieses Problem kann man mit dem folgenden Cheat bekämpfen:

Einfach das Nummern-Pad der Tastatur aktivieren (NUMLOCK-Taste), und schon kann man den Kontrollmodus per Nummerntaste ändern:

1-3 ..... Zeigt alle gegnerischen Einheiten und lädt sie für den Spieler
4-5 ..... Legt den Nebel des Krieges für alle Spieler
7-9 ..... Zeigt alle Einheiten auf der Karte.

Mit der **0** kann man dann wieder auf die eigenen (blauen) Einheiten wechseln

Leider läuft die KI im Hintergrund weiter, d.h. Befehle werden nur kurzfristig ausgeführt. Aber gegen die Feindmassen hilft immer noch der Doppelklick und dann die Selbstzerstörung. Außerdem kann man so brillant aufklären, da alle Gebäude beim Kontrollwechsel auf der Karte sichtbar bleiben.

Thomas Buuk

Moto Racer Trial Version

Ein kleiner Trick, wie Sie in den Genuß einer zweiten Strecke bei der Demoversion von Moto Racer kommen:

In der Demo haben Sie nur eine Strecke zur Auswahl, obwohl für zwei Strecken Daten vorhanden sind, Um die zweite Strecke zu aktivieren, müssen Sie in das Moto Racer-Verzeichnis wechseln. Im Ordner Data müssen Sie den Ordner **Ile11** in **Ile10** umbenennen und die **Ile11.bkf**-Datei im Ordner **Data** in **Ile10.bkf**. Nun können Sie nur Sea of Sand spielen, beim Versuch, Fun Fair anzuwählen, stürzt das Spiel ab.

Jens Grieger

Turok PC

Die folgenden Cheats müssen im Cheatmenü eingegeben werden:

DDDNSTBR	Unverletzbarkeit
NDNLP	Geist-Modus
THMSCLS	Alle Waffen
LNJHNSN	Unbegrenzt Munition
RBCHN	Große Köpfe
GNNTRTMNT	Komplette Karte
JSNCRPNTR	Kleine Gegner
CRLSFNDNGS	Andere Farben
MTTSTBBNGTNB	Level 1 Warp
DRRNSTBBNGTN	Level 2 Warp
MKJNK	Level 3 Warp
PTNDNCN	Level 4 Warp
NNTND	Level 5 Warp
TRMNN	Level 6 Warp
JMDNN	Level 7 Warp
MRGRTTRR	Level 8 Warp
SHNTRRNT	Galerie
THTRTMBB	Abspannliste
JFFSPNGDNBRG	Unbegrenzte Leben
DNLDDCK	Quack-Modus
NGLCKCK	Alle Schlüssel
JHNTHMS	Warp zu Longhunter
STPHNBRML	Warp zu Mantis
GRGMLCHCK	Warp zu T-REX
RNTRC	Warp zu Campaigner
BKSTRD	Flugmodus
FHGTBC	Gegner werden angezeigt
JHNNCK	DiscoModus

Micheal Kretschmer

Jedi Knight

Während des Spieles muß man die **T-Taste** drücken, um in den Talkmodus zu gelangen. Hier gibt man dann die folgenden Cheats ein: (Es ist zu beachten, daß einige ON oder OFF als Schalter verwenden und diese dann entsprechend mit angegeben werden müssen.)

5858lvr	Gibt die komplette Karte frei
bactame	Gibt einem die volle Gesundheit
deeznuts	Überspringt einen Level
eriamjh on/off	Schaltet den Flugmodus ein oder aus
imayoda	Meister der guten Seite der Macht
jediwannabe on/off	Gottmodus
raccoonking	Alle Machtelemente (Forcepowers)
red5	Alle Waffen
sithlord	Meister der dunklen Seite der Macht
slowmo on/off	Schaltet Slow Motion-Modus ein oder aus
thereisnotry	Beendet den Level
wamprat	Man erhält alle Gegenstände
whiteflag on/off	Schaltet die KI ein oder aus
yodajammies	Mana

Mark Guethling


PC Games CD-ROM & Mag
MAXIMUM
FUN DIABLO™
Die CD-ROM enthält 230 vorgefertigte Charaktere, 5 Cheat-Programme, 20 Savegames, eine Komplettlösung sowie viele Videoclips und Sounds!
DIABOLISCHE TRICKS
Das Add-On für Diablo™
Mit dieser teuflischen Zusatzsoftware spielen Sie Diablo auf einem vollkommen neuem Level! Für nur DM 29,95!
(unverbind. Preisempfehlung)
PC Games
MAXIMUM
FUN DIABLO™
DIABOLISCHE TRICKS
das Add-On für Diablo™
Entwickelt von PC Games, Deutschlands meistgekauftem PC-Spiele-Magazin
COMPUTEC
Diablo™ ist ein Warenzeichen von Davidson & Associates, Inc. All rights reserved. Dieses Produkt ist nicht authorisiert, gesponsort oder lizensiert von Blizzard. Blizzard bietet für dieses Produkt keinen Service an.
COMPUTEC Verlag

Der Industriegigant

Während des Spieles drückt man Pause und speichert ab. Danach nimmt man bei der Bank 50.000,- DM Kredit auf und speichert unter einem anderen Namen ein zweites Mal ab. Mit dem Hex-Editor von der PC Action-CD lädt man nun die entsprechenden zwei Spielstände ein (*.lvl) und verwendet den Befehl **„compare"**. Bereits die erste Fundstelle sollte im **Offset C??0** liegen. Ab der ersten markierten Stelle ändert man jetzt die folgenden 6 Byte (drei Blöcke/12 Stellen) in **FFFF FFFF FFFF** um. Schon hat man mehr als 280.000.000.000.000,- DM auf seinem Bankkonto.

Wolfgang Stepanek

Meat Puppet

Die folgenden Codes müssen während des Spieles eingetippt werden:

~ingesth .... Volle Gesundheit
~ingeste .... Volle Energie
~ingestw .... Volle Munition
~ingesta .... Alle Werte maximiert
~ingesti .... Unverletzbarkeit
~ingests .... Scharfschützen-Cheat
~dansmartbomb .... Alle Gegner auf dem Bildschirm werden getötet
~boom .... Explosionen

Wenn man die folgenden Codes eintippt, bekommt man Nachrichten der Entwickler zu sehen:

~parasite
~artifact
~jackal
~ktyash
~noisiv
~azule
~bman
~sevenjr

Oliver Walk

Alarmstufe Rot - Mission CD Gegenangriff

Mit einem kleinen Trick ist es möglich, die vermißten Tesla-Panzer aus dem Gegenangriff auch in Multiplayerspielen zu bauen:
Als erstes muß man die Mission „Zusammenstoß" aus Gegenangriff starten. Als nächstes bricht man die Mission wieder ab und startet als dritten Schritt ein Geplänkel mit den Allierten. Wenn man jetzt das Radarstörgerät baut, sieht dies zwar immer noch genauso aus, ist aber einer von den gefürchteten Tesla-Panzern.

Philipp Reugels

Bleifuß Fun

Die folgenden Cheatcodes müssen während des laufenden Spieles eingegeben werden:

STRINGS ...... Alle gegnerischen Fahrzeuge sind kaputt
SVINPOLE ..... Anderer Kamerawinkel
SKUNK .... Nur die Räder des eigenen Wagen werden angezeigt
FILMJOLK ..... Eigenartige Bildschirmeffekte
SLASKTRATT .... Man kann alle Autos fahren
SURMULE ...... Man kann alle Strecken fahren
BANARNE ...... Der Wagen wird größer

Stefan Nichter

Postal

Man muß, während man spielt, **SHELLFEST** eingeben, dann bekommt man ein Maschinengewehr mit Schrotflintenmunition.

Florian Dvorski

Earth 2140 und Mission CD 1

Wenn einem gerade mitten in einer Offensive das Geld ausgehen sollte und man dringend Verstärkung benötigt, kann man durch das Drücken der **R-Taste** einmal pro Karte Unterstützung bekommen.

Andreas Janßen

Birthright - The Gorgon's Alliance

Man kann sich während des Spiels Geld verschaffen, indem man **F3** drückt und **SYNCASH** (in Großbuchstaben) eingibt.

Florian Dvorski

Grid Runner

Falls Sie einmal wirklich feststecken sollten, können Sie mit diesen Levelcodes in den nächsten Level weiterkommen:

Nimbus 2278231788
Circe 4073571036
Aquar IV 3738142412
Glacia 2579585725
Ash 3049463469
Hexol 3234189981
Aquar II 3972503181
Virion 3470355070
Ferrinar 3806015086
Forge 2547901022
Trepidaria 3151996494
Iris 4241586751
Lair 3503504943
Fortress 2782261791

Sven Kitschig

Dark Colony

Ein Money-Cheat für DARK COLONY:
Zuerst lädt man einen Spielstand aus dem SAVE-Verzeichnis in einen HEX-Editor. An den Speicherstellen **20371 + 20372** setzt man die vorhandenen Werte auf **FF**. Jetzt sollte man genug Geld haben, um es mit jedem Gegner aufnehmen zu können.

Reiner Buchholz

INSERENTENVERZEICHNIS
PC ACTION 12/97

PC GAMES:

Damit Sie wissen was gespielt wird!

http://www.pcgames.de

NEU: Das HardwareXtra sowie das OnlineXtra in jeder Ausgabe!

PC GAMES 12/97

20 Seiten Tips und Tricks zu aktuellen PC-Spielen!



Randvolle CD-ROM mit aktuellen Spieledemos wie z.B. Jedi Knight und Galapagos!



Alles über PC-Spiele auf über 200 Seiten!

Anleitungen zu allen Spiele-Demos auf CD-ROM im Booklet!

PC GAMES - das meistgekaufte PC-Spielemagazin - testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

In Ausgabe 12/97: **Tomb Raider 2** - großer Testbericht: alles über Lara Croft und ihr zweites Action-Abenteuer.

Außerdem unter die Lupe genommen: **Jedi Knight** - ausführlicher Test zu LucasArts´ neuestem Star Wars-Epos.
Im Tips & Tricks-Teil: Komplettlösungen zu **C&C 2**, **Dark Reign**, **Total Annihilation** und **Baphomets Fluch 2**.

Auf CD-ROM: **Jedi Knight**, **International Rally Championship**, **Galapagos..**

Der Preis? Sagenhafte 9,90 DM monatlich für Heft und CD-ROM!
Oder für 19,80 DM: PC GAMES PLUS inkl. einer Vollversion!



Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

JEDEN MONAT NEU IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

Hardware XTRA

Inhalt

Vorwort



Ein Start mit kleinen Schönheitsfehlern: So lautet die Erkenntnis aus der ersten HardwareXtra-Produktion. Oder haben Sie etwa nicht bemerkt, daß sich im Bewertungskasten der Komplettsysteme unberechtigerweise ein Merkmal namens „3D-Features" eingeschlichen hat? Selbstverständlich hätte hier das im Extrakasten „Bewertungskriterien" erläuterte Merkmal „Ergonomie" seinen wohlverdienten Platz finden sollen. Um Sie vor weiteren Verwirrungen zu bewahren, haben wir uns deshalb noch intensiver mit aktueller PC-Hardware beschäftigt. Wohlklingende Soundkarten und 15 Zoll-Monitore lauten diesmal die Schwerpunktthemen. Garniert werden diese Artikel mit Controller-Einzeltests und heißen News-Meldungen. Eine taufrische Referenzliste wird Ihnen im nächsten HardwareXtra den nötigen Durchblick für Ihre Weihnachts-Einkaufsplanung verschaffen.

Viel Spaß wünscht Ihnen Ihr
Thilo Bayer

Die Einstiegsklasse:

15 Zoll-Monitore im Vergleich

Multiport Starlet LS 120 Superdisk
Portabler Diskettenriese

Von Multiport traf ein Laufwerk mit der neuen Laser-Servo-Technik (LS) in der Hardware-Redaktion ein. Nachdem im Diskettenmarkt seit Jahren die 3,5 Zoll-Magnetscheiben mit 1,44 MB Speicherkapazität den Ton angeben, haben PC-Anwender nun die Möglichkeit, ihre Daten auf 120 MB-Medien zu sichern. Das schönste dabei: LS 120-Laufwerke sind voll kompatibel zu den gewohnten 720 KB bzw. 1,44 MB Speicherträgern und erreichen bei Lese- und Schreibvorgängen Datentransferraten bis zu 250 KB. Multiport legt dabei großen Wert auf den Mobilitätsaspekt, weshalb das Laufwerk extern an jedem Parallelport zu betreiben ist. Die Startdateien Ihres Rechners müssen dankenswerterweise nicht mit zusätzlichen Treibern belastet werden: Gerät angeschlossen, Software gestartet, und das Kopieren von Dateien kann seinen Lauf nehmen. 339,- DM für das Superdisk-Laufwerk sowie 25,- DM für ein Medium muß der Käufer für das attraktive Komplettpaket investieren.

Info: Multiport, 030-530410-41





Das externe Superdisk-Laufwerk arbeitet an jedem Parallelport.

Turtle Beach Malibu Surround 64 und Daytona PCI
Schildkröten-Musik

Neue Töne bei Turtle Beach. War der Soundkartenhersteller bisher eher für die Befriedigung höchster Musikeransprüche und sehr gute Midi-Qualität bekannt, kümmert er sich nun mit zwei neuen Karten mehr um die Belange der Spielergemeinde. Die angekündigten Hardware-Features der Malibu Surround in ISA-Architektur sind für einen Preis von 249,- DM sehr beachtlich: 64-stimmige Polyphonie, Wavetable-Synthesizer mit 2 MB ROM, Kompatibilität mit SB Pro und General MIDI sowie ein eigenes Raumklangsystem lassen audiotechnische Höchstleistungen erahnen. Hier will sich die Daytona PCI für 299,- DM offensichtlich ebenfalls keine Blöße geben. Die PCI-Technik ermöglicht beispielsweise die Nutzung des Hauptspeichers für Wavetablesamples, während die Direct-Sound-Unterstützung die Weichen für die Spielezukunft stellt. Reine DOS-Spiele werden nicht unterstützt, Games in einer DOS-Box können jedoch über den SB-Pro-Standard klanglich wiedergegeben werden.

Info: Jacobi&White, 0531-125000

Turtle Beach liefert neues Soundkartenfutter für PC-Spieler.

InterAct of Europe Jöllenbeck Sound Link
Lautsprecher-Parade

InterAct bringt einen ganzen Schwung neuer PC-Boxen für Audioeinsteiger und -fortgeschrittene auf den Markt. Die SV 806 SL-Satelliten sind im Miniaturformat designt und bieten dabei 2x2 Watt Effektivleistung an. Wer beengte Schreibtischverhältnisse hat oder Zusatzboxen benötigt, ist bei einem Preis von 34,95 DM gut aufgehoben. Die größeren SV 808 SL-Kollegen (39,95 DM) haben 2x2 Watt Leistung auf der Habenseite und sind ebenfalls nur lautstärkentechnisch zu regulieren. Voluminöser wird es schon bei der SV 815 SL-Ausführung: Für 69,95 DM erhält der Käufer 2x15 Watt sowie eine Kopfhörerbuchse und getrennte Baß-/Höhenregler. Als High-End-Lautsprecher sind die SV 845 SL anzusehen: Für einen Preis von 119,- DM erhalten Sie 2x15 Watt Effektivleistung, Baß-/Höheneinstellung sowie verschiedene 3D-Funktionen.

Info: InterAct/Jöllenbeck, 04287-1251-13



Das Einsteigermodell 806 SL: platz- und geldbeutelschonend.



High-End auf dem Schreibtisch: Klanggenuß mit dem 845 SL.

Guillemot Maxi Sound 64 Dynamic 3D
Sounds aus Frankreich

Die Rundumerneuerung beim französischen Multimedia-Hersteller betrifft zum Jahresende vor allem den Soundkartenbereich. Spieler sollten unter anderem der mit 249,- DM angesetzten Dynamic 3D gesteigertes Interesse entgegenbringen. Eine hardwarebasierte 64 Stimmen-Polyphonie, Anschlußmöglichkeit für 4 Lautsprecher, Abmischung von Echtzeiteffekten für Spiele, 4-Band-Equalizer sowie eine Wavetable-Synthi sind klangkräftige Argumente für das neue Guillemot-Produkt. Die Kompatibilität zu allen wichtigen Standards wie Soundblaster, General MIDI oder DirectSound dokumentieren die universelle Einsetzbarkeit der Karte. Damit der Käufer nicht stundenlang an eigenen Soundeinstellungen basteln muß, werden Voreinstellungen für 50 Games gleich mitgeliefert. Einen Test der vielversprechenden Soundhardware finden Sie voraussichtlich im nächsten HardwareXtra-Teil. **Info: Guillemot, 0211-338000**



Ein Mitglied der neuen Soundkartenfamilie von Guillemot.


Fotografie: Daniel Josefsohn
Austrinken . . .
und ab ins Recycling!
STAMMTISCH
MADE FOR GERMANY
Auf gut deutsch: Neue Shows, neue VJs, neue Musik. Täglich von 14 - 20 Uhr.
MTV
MUSIC TELEVISION
Unverschlüsselt über Kabelanschluß der Deutschen Telekom. Gratisinformation unter 0130-0555

Microsoft SideWinder Gamepad + Precision Pro
Gewinnspiel

Erneut haben Joystick-Fans die Chance, einen Stick aus der Microsoft-Produktpalette zu gewinnen. Diesmal verlosen wir zusammen mit dem PC-Giganten 10 Precision Pro sowie 10 Gamepads. Ihr Daumen juckt schon beim Anblick des neuesten Sportspiels? Ihre Lieblingsbeschäftigung besteht darin, feindliche Flugzeuge durch Wolkengebirge zu hetzen? Dann sollten Sie sich schleunigst mit einer Postkarte bewaffnen, „Precision Pro" oder „SideWinder Gamepad" draufschreiben und an nachstehende Adresse abschicken:

Computec Verlag

Stichwort:
„Precision Pro"
bzw.
„SideWinder Gamepad"

Roonstraße 21
90429 Nürnberg



Die eingehenden Postkarten verwahren wir selbstverständlich sorgfältig und ermitteln im Dezember die glücklichen Gewinner. Diese werden anschließend von uns schriftlich benachrichtigt. Der Rechtsweg ist dabei wie immer ausgeschlossen.

News aus der Hardwarewelt
Kurzmeldungen

Neue Komponenten. Update bei Seitz System Service: Der in der letzten Ausgabe vorgestellte PC „Explosion 3Dx" wird nun (steckplatzschonend) mit einer Apocalypse 5D, einer nochmals schnelleren IBM 4,3 GByte-Festplatte sowie Corel Draw 7 ausgeliefert.
Info: 0711-990-5314.

PCI-Sound. Aztech bringt eine neue, 128-stimmige PCI-Soundkarte auf den Markt. Die PCI-128 Wave ist zu DirectSound kompatibel und kommt mit der Downloadable Sounds-Technik zurecht, die eine verbesserte Musikausgabe bei entsprechend programmierten Spielen verspricht.
Info: 0421-162560.

CD-RW-Brenner. Die wiederbeschreibbare CD kommt langsam in Mode. Laufwerke mit der RW-Technik kommen unter anderem von Hewlett Packard (HP SureStore CD-Writer Plus 7100) und Verbatim/Mitsubishi (CD-RW 2x2x6). Beide Laufwerke sind in der Lage, Daten in 6-facher Geschwindigkeit zu lesen und in 2-facher zu schreiben. Außerdem können Sie auch normale CD-R-Scheiben mit den Brennern erstellen.
Info: 07031-140 (HP), 06196-90010 (Verbatim).

VideoLogic Apocaplyse 5D (Sonic)
Platinengedrängel

VideoLogic tritt mit der Apocalypse 5D in den Markt der High-End-Kombikarten ein. Als 2D-Chip fungiert der brandneue ET6100, der 1024x768 Bildpunkte in 24 Bit Farbtiefe mit 85 Hz Bildwiederholfrequenz darstellen kann, als 3D-Teil der bewährte PowerVR-Chip PCX2 von NEC. In der 6 MB-Version (2 MB ET6100, 4 MB PCX2) wird die 5D für 499,- DM angeboten und hat ein dickes Spielepaket im Schlepptau. Wer PCI-Steckplätze sparen und dabei nicht auf Qualität verzichten will, kann auch gleich die 5D Sonic in seinen Rechner einbauen. Zusätzlich zu den beiden Grafikchips hat VideoLogic noch den Agogo-XP-Chip von ESS auf die Platine integriert, so daß der Käufer über den Sound der SonicStorm und die Grafikmöglichkeiten der normalen 5D verfügt. Für 599,- DM ist dieses PCI-Paket ab November erhältlich, für die Apocalypse 3Dx zahlt der Kunde momentan nur noch 279,- DM.
Info: VideoLogic, 06103-93-4714

Teac CD-Brenner CD-R55S
Scheibenturbo

Der qualitativ hochwertige CD-ROM-Brenner R50S von Teac wird von einem leistungsstarken Nachfolgemodell abgelöst. Der CD-R55S ermöglicht es dem Anwender dabei, mit 12-facher Geschwindigkeit Lesevorgänge und 4-facher Geschwindigkeit Schreibarbeiten durchzuführen. Besitzer von langsamen CD-ROM-Laufwerken mit Brenner-Ambitionen können sich das neue Teac-Produkt deshalb als Einzellösung zulegen, ohne dabei auf ausreichende Leseleistung für andere Zwecke verzichten zu müssen. Damit beim Beschreiben der Rohlinge keine Informationen auf den Datenfriedhof wandern, hat das Laufwerk einen integrierten Cache von einem Megabyte. Ohne entsprechende Software ist aber der beste CD-Brenner nur die Hälfte wert. Aus diesem Grunde liegt dem Gesamtpaket mit dem WinOnCD von Cequadrat eine bewährte Software bei, die zu den wichtigsten CD-Formaten kompatibel ist. Der CD-R55S kostet 1.099,- DM und ist seit Oktober im Handel erhältlich.
Info: Teac, 0611-715855

Der neue Teac-Brenner: schnell bei Lese- und Schreibvorgängen.

Microsoft SideWinder Precision Pro

PRÄZISIONSARBEIT

Für November angekündigt, wurde der Precision Pro aus dem Hause Microsoft schon im goldenen Oktober bei einigen PC-Händlern gesichtet. Die HardwareXtra-Redaktion überprüfte, was der von den Kräften seines Force Feedback-Kollegen befreite Joystick im Vergleich zur Konkurrenz zu bieten hat.

Hardware XTRA AWARD

Ein SideWinder kommt selten allein: Nach dem heiß erwarteten FF Pro kommt nun mit dem Precision der offizielle Nachfolger zum Referenz-Stick 3D Pro. Gegenüber dem mit Elektromotoren versehenen Controller sieht der neue Microsoft-Joystick wesentlich schlanker aus und macht sich damit nicht unnötig auf dem Schreibtisch breit. Altbekannt und – bewährt ist die digital-optische Technik sowie die Rotationsachse des Precision. Frühere Kalibrationsexzesse sind zumindest unter Windows 95 hinfällig, in einer DOS-Box emuliert die Software notfalls auch einen CH Flighstick Pro oder einen Thrustmaster Joystick.

Die Test-Software unter Windows 95 prüft die Funktionsfähigkeit des Precision Pro.

Joystick-Kosmetik

Gegenüber dem 3D Pro hat sich unter anderem die Zahl und Anordnung der Funktionsknöpfe positiv verändert. Mit Hilfe eines Umschalters können die acht Feuerknöpfe jetzt doppelt belegt werden, außerdem läßt sich nun der Schubregler stufenlos variieren. Der Coolie-Hat ist dagegen wie beim Vorgängermodell etwas schwammig ausgefallen. Die größten Pluspunkte sammelt der Precision Pro beim Design. Die ganze Stick-Konstruktion ist wesentlich massiver ausgefallen, die Feuerknöpfe sind bedienungsfreundlicher angebracht, und der eigentliche Griff liegt einfach genial in der – rechten – Hand. Linkshänder können den Stick leider nicht mehr verwenden, weshalb diese weiterhin zum 3D Pro greifen sollten (solange dieser noch erhältlich ist). Erste Flugversuche mit Shadows of the Empire und Descent 2 dokumentierten die Griff-Fertigkeit und Spielfreude des Precision Pro jedenfalls eindrucksvoll. Butterweiche Flugbewegungen waren genauso problemlos zu bewältigen wie nervenzerfetzende 90 Grad-Turns. Zusammen mit dem FF Pro und dem Precision wird die Game Device Software in der Version 2.0 ausgeliefert. Für 30 aktuelle und etwas angestaubte Spiele werden hier Tastenkonfigurationen zur Verfügung gestellt, die einfach vor dem Start eingeladen werden und dann im Game aktiv sind. Eigene Programmierversuche stellen mit der intuitiven Software kein Problem dar: Selbst kompliziertere Tastenabfolgen sind auch ohne Informatik-Studium schnell ausgetüftelt und den jeweiligen Funktionstasten zugewiesen.

Der neue SideWinder sieht seinem Force Feedback-Pendant sehr ähnlich. Das bauchige Seitenteil für die Elektromotoren hat man sich beim Precision Pro aber sparen können.

Fazit

Schon so mancher Hard- oder Softwarehersteller hat sich beim Konzipieren eines Nachfolgers für ein Referenzprodukt verzettelt. Glücklicherweise haben es die Ingenieure bei Microsoft geschafft, die altbewährten Tugenden des 3D Pro zu übernehmen und dabei offensichtliche Kritikpunkte zu verbessern. Ob sich ein Umstieg für Besitzer des 3D Pro so ohne weiteres lohnt, ist angesichts des knackigen Preises von knapp 180,- DM eher eine Geldfrage. Neukäufer können jedenfalls bedenkenlos zugreifen und zukünftigen Luftschlachten gelassen entgegensehen.

DIGITAL-KOLLEGEN

Die SideWinder-Kollektion von Microsoft komplettiert das digitale Gamepad, mit dessen Hilfe Sie unter anderem in andere sportspielerische Sphären aufsteigen können. Der Clou an der Sache: Jedes Eingabegerät hat einen eigenen Gameport, an den sich USB-ähnlich bis zu drei weitere Gamepads anhängen lassen. Auf diese Weise können Sie mit vier Spielern an einem Rechner NHL 98-Parties veranstalten. Sie sollten jedoch einen gestählten Spieledaumen besitzen, da das Steuerkreuz des Gamepads relativ schwergängig ist.

Trotz langer Leitung das ultimative Sportspieleerlebnis: vier Pads in einer Reihe.



Stärken:
+ ergonomisches Design
+ ausgereifte Technik

Schwächen:
- DOS-Kompatibilität
- nur für Rechtshänder

Ausstattung:	gut
Softwarequalität:	sehr gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

Saitek PC dash

SPIELE-KLAVIER

Der Markt für PC-Eingabegeräte kommt in Schwung. Nach Auslieferung der ersten Force Feedback-Joysticks durch CH und Microsoft erfreut Saitek nun tastaturgeplagte Spieler mit dem PC dash.



Das neue Spiele-instrument von Saitek wird unter anderem mit einer Incubation- und einer Tomb Raider-Schablone ausgeliefert.

Sie sind es leid, Games mit komplexen Keyboard-Belegungen nur durch Verknotungen vernünftig spielen zu können? Die Rechnungen Ihres Hausarztes für Sehnenscheidenentzündungen und Fingerarthrose nehmen astronomische Ausmaße an? Dann hat der Joystick-Spezialist Saitek mit dem Spielewaschbrett PC dash vielleicht die Lösung für Ihre Probleme. Vorbei sind die Zeiten des Neukonfigurierens von Spielen oder Amnesie-Erscheinungen bei unfreiwilligen Tastenverwechslungen: Die Visualisierung der möglichen Knopfaktionen ist besonders für Einsteiger eine echte Erleichterung. Der Controller wird dabei einfach zwischen Tastatur und PC geklemmt: Besitzer von PS/2-Keyboards sind ohne Zusatzkabel dashbereit, normale Tastenartisten müssen noch zwei beigelegte Überbrückungskabel anstöpseln. Mit Hilfe der im Karton befindlichen CD installieren Sie problemlos die Software und sind nun unter Win95 sowie (echtem) DOS einsatzbereit. Zwei Möglichkeiten stehen zur Schablonenaktivierung zur Verfügung. Bei der Barcode-Lösung legen Sie die Spielekarte ein und bewegen den Codeleser mit einer konstanten Geschwindigkeit von links nach rechts. In diesem Fall dokumentiert ein Piepser sowie eine LED-Lichterkette den Erfolg oder Mißerfolg der Scanneraktion. Alternativ dazu können Sie die beigepackten Schablonen aber auch über die mitgelieferte Software unter DOS oder Windows 95 installieren.



Mit der beigelegten Software stellen Schablonen im Eigenbau kein Problem dar.

Tastentechnik

35 berührungssensitive Knöpfe warten darauf, für geeignete Spiele zum Leben erweckt zu werden. Darüber hinaus befindet sich ein Steuerkreuz sowie Feuerknöpfe und eine Umschalttaste auf dem PC dash. Zu Beginn ist der fehlende Druckpunkt der Tasten etwas ungewohnt, auch der beigepackte Plastikaufsatz lindert diesen Umstand nur geringfügig – nach einer gewissen Umstellungszeit ist die fehlende Rückmeldung aber zu verschmerzen. Die Extraknöpfe und das Steuerkreuz sind eher als Zusatz-Gimmick anzusehen, denn der PC dash will und kann Eingabegeräte wie Maus oder Joystick kaum ersetzen, sondern soll als Co-Pilot zu den genannten Eingabegeräten das Befehleklimpern vereinfachen.

Schablonenspiele

Prädestiniert sind natürlich Spiele mit mannigfaltigen Tastaturbelegungen wie Flug- bzw. Rennsimulationen, Actionkracher oder Echtzeitstrategie-Titel. Einsteiger werden den schnelleren Spieleinstieg dankbar registrieren, Profis mit flinken Fingern und jahrelanger Erfahrung ziehen unter Umständen das althergebrachte Keyboard aufgrund der Druckpunkttechnik vor. Der dash-Schachtel liegen zwölf Schablonen bei, die so bekannte Titel wie Schleichfahrt, Tomb Raider, MDK oder Command&Conquer mit Tastenbelegungen versorgen. Ein Praxistest mit Incubation und C&C konnte insofern überzeugen, daß einige häufig benötigte Kommandos sinnvollerweise direkt über das Brett aktiviert werden konnten. Schablonennachschub ist über mehrere Kanäle gesichert: Sie können Eigenkreationen mit dem einfach zu bedienenden Editor erstellen und ausdrucken, im Internet Ausschau halten (u.a. auf der Saitek-Homepage), in Spielemagazinen blättern oder (zukünftig) im Spiel direkte Konfigurationen vornehmen.

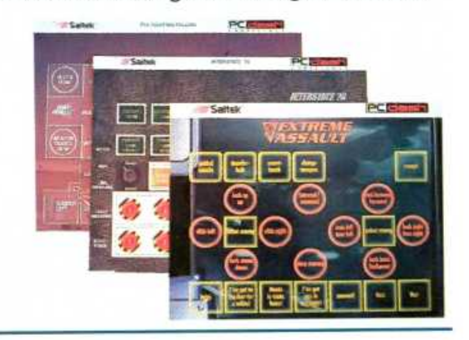
Fazit

Für 149,- DM erhält der Vielspieler eine sinnvolle Ergänzung zu den üblichen Eingabemedien. Die vollständige Kompatibilität zu DOS und Win95 sichert ein breites Einsatzspektrum im Spielebereich, auch die Schablonenversorgung ist gesichert. Besonders für Einsteiger stellt der PC dash eine sehr gute Innovation auf dem Markt der Spiele-Controller dar.

SCHABLONENVORSCHAU

Ein Controller wie der PC dash lebt selbstverständlich von der Unterstützung durch geeignete Spiele. Neben den zwölf beigelegten Karten sind schon die nächsten Titel angekündigt, die spezielle Schablonen in ihren Packungen verbergen werden.

- Demonworld (Ikarion)
- EF 2000 II (DID)
- Falcon 4 (MicroProse)
- Half-Life (Sierra)
- H.E.D.Z (Hasbro)
- I-War (Bomico)
- Rising Lands (Microids)
- Tomb Raider 2 (Eidos)



Stärken:
+ universell einsetzbar
+ breite Spieleunterstützung
+ einsteigerfreundlich

Schwächen:
- fehlender Druckpunkt

Ausstattung:	gut
Softwarequalität:	gut
Technik:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Thrustmaster Formula 1 Racing Wheel & Pedals

THRONFOLGER

Hardware XTRA AWARD

Die Zeit der Hardware-Sequels ist eingeläutet. Nach Microsoft schickt sich nun Controller-Spezialist Thrustmaster mit dem Formula 1 Wheel an, das hauseigene Referenzgerät Formula T2 noch zu übertrumpfen.

Beim bloßen Anblick von Formel 1-Renngeschossen bekommen Sie feuchte Handflächen? Sie legen sich im Fernsehsessel instinktiv quer, wenn Schumi in Monaco eine Haarnadelkurve mit überhöhter Geschwindigkeit anfährt? Dann gehören Sie mit einiger Sicherheit zur Zielgruppe von PC-Lenkradherstellern und verfolgen ungeduldig die spärlichen Neuerscheinungen in diesem Controllerbereich. Thrustmaster hat jedenfalls ein Einsehen mit den F1-Freaks und bietet seit Oktober das Formula 1 Lenkrad-System an – damit auch alles seine Ordnung hat, wurde es von der FIA (Formula One Administration Limited) abgesegnet.

Vollgas-Hardware

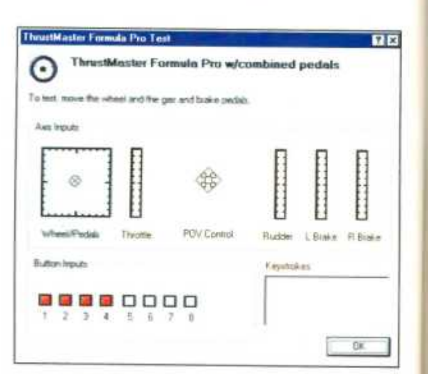
Angeschlossen wird das Formula 1-Gebilde mit Hilfe eines Y-Kabels, das Pedale und Lenkrad zusammen an den Gameport des Rechners bugsiert. Die Verkabelung kann sich abhängig vom Stellplatz des Rechners und des Schreibtisch-Designs unter Umständen als problematisch erweisen – eine längere Verbindungsleitung hätte dieses Manko sicherlich aus der Welt geschafft. Die Verwendung einer speziellen Gamecard ist auf jeden Fall anzuraten, da diese meist einen Geschwindigkeitsregler besitzt und Spiele somit optimal an die Taktfrequenz des PC angepaßt werden können. Beim Thema Standfestigkeit sammelt das neue Thrustmaster-Produkt wesentliche Pluspunkte gegenüber den Vorgängerversionen: Sowohl die Verschraubung des Lenkrades an der Tischplatte als auch die Trittfestigkeit der Pedale konnten die gestrengen F1-Kontrolleure aus der Spieleredaktion nach ersten Härtetests überzeugen. Selbst die softwareseitige Installation funktionierte auf Anhieb, so daß praktischen Fahrfreuden mit dem Klassiker Grand Prix 2 von MicroProse nichts mehr im Wege stand.

Fahranleitung

Die beiliegende Dokumentation erläutert Fahranfängern recht geduldig die Installation und besitzt dankenswerterweise ein (englischsprachiges) Beiblatt für die Lenkrad-Kalibrierung in speziellen Spielen. Die Angaben für Grand Prix 2 von MicroProse wiesen jedoch prompt einen kleinen Bug bei der Einstellung von Beschleunigungs- und Bremsmanövern auf. Ist die Controller-Konfiguration überstanden und abgespeichert, stehen Sie auch schon im Starterfeld für den Grand Prix Ihrer Wahl. Gas- und Bremspedale überstehen wie ein Sturm in der Brandung alle Anfeindungen durch den PC-Fahrer, wobei sich die Bremse durch den eingebauten Druckpunkt besonders echt verhält. Hardcore-Fahrer werden sich an der butterweich zu bedienenden Tipp-Gangschaltung erfreuen, die ein sehr realistisches Fahrgefühl vermittelt. Das einhändige Lenken bei gleichzeitiger manueller Schaltung sollten sich jedoch nur gestandene Simulationsfreaks zutrauen. Der recht knackig eingestellte Lenkradwiderstand ist mit Sicherheit nichts für zartbesaitete Naturen – F1-Spargeltarzane werden sich bei einarmiger Steuerung so manche Schulterverkrampfung einhandeln. Die Lösung: Bei der Kalibrierung legen Sie die Gangschaltung auf die beiden Knöpfe am Lenkrad und können dann bequem schalten und walten.

Fazit

Thrustmaster hat mit seiner Neuentwicklung die Meßlatte für die Lenkrad-Konkurrenz sehr hoch angesetzt. Hochgeschwindigkeits-Fanatiker werden die Investition von 289,- DM für das Formula 1 wohl kaum lange Zeit aufschieben, weniger geübte Pedalisten können auch auf die preisgünstigeren Modelle T2 (239,- DM) oder das pedallose Grand Prix 1 (149,- DM) zurückgreifen. Mit dem Motor Sport GT hat der Joystick-Veteran darüber hinaus eine Force Feedback-Variante in der Mache, die aber erst nächstes Jahr erscheinen wird. Informationen erhalten Sie unter 08161-871093.





Ein gesondertes Thrustmaster-Panel erlaubt das Kalibrieren und Testen der Einstellungen.

Stärken:
+ breite Spieleunterstützung
+ sehr guter Support
+ ausgereifte Technik

Schwächen:
- Verkabelung teilweise problematisch

Ausstattung:	gut
Softwarequalität:	sehr gut
Technik:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut



Soundkarten

KLANGBILDER

Lange Zeit waren die Presseabteilungen der Soundkartenhersteller zur Untätigkeit verdammt. 3D-Features und erschwingliche Wavetable-Technologien sorgen momentan jedoch für Aufbruchstimmung. Ob der Spieler von diesen Entwicklungen profitieren kann, zeigt der Vergleich aktueller FM- und Wavetable-Soundkarten.

Das Schmankerl eines ausgereiften Spiels sind wunderbar digitalisierte Samples und wohlklingende Musikstücke als CD-Audio oder im Midi-Format. Doch was nützen die Anstrengungen der Heerscharen von Soundprogrammierern, die in mühevoller Kleinarbeit die klangliche Qualität des neuesten Spielehits sicherstellen, wenn der Zocker daheim nur eine schrammelige Soundplatine sein eigen nennt? Die Zeiten eines einfachen Soundblaster-Clones sind jedenfalls vorbei – dies hat sogar Creative Labs erkannt und propagiert das Upgrade auf die AWE 64.

Von Samples und MIDI

Wenn Sie Effekte wie Laserschüsse oder aufheulende Motoren im Spiel hören, dann schlummern diese Sounds als digitalisierte Samples auf Ihrer Festplatte oder der Spiele-CD. Die Wiedergabequalität auf Soundkartenseite hängt dabei vom DA-Wandler und meist von der SB-Kompatibilität ab. Die einzigen Karten im Test mit einem Kompatibilitätsgrad oberhalb SB Pro (8 Bit in Stereo) sind die von Creative Labs. Sinnvoll sind Samples mit 16 Bit in Stereoausführung, z. B. bei Spieleffekten; bei Sprachausgabe genügen normalerweise 8 Bit Stereo, die von jedem Objekt im Testfeld durch die SB Pro-Unterstützung geliefert werden. Musikalische Freuden sind demgegenüber nicht nur vom Soundblaster-Standard, sondern bei entsprechend programmierten Spielen auch von der MIDI-Qualität der Klangkünstler abhängig. Ein Soundtrack im CD-Audio-Format klingt bei den meisten Karten zumindest ähnlich. Ganz anders sieht die Sache schon bei MIDI-Musikstücken aus: Zwischen der Ausgabe über einen FM-Synthesizer und einem Wavetable-Kandidaten liegen normalerweise Klangwelten. Selbstverständlich ist Wavetable nicht gleich Wavetable: Obwohl die MIDI-Stücke gleich programmiert sind, klingen sie je nach Soundkarte mitunter sehr unterschiedlich. Synthi-Qualität, Speicher-Ausstattung oder Effektprozessoren sind für diese hörbaren Abweichungen verantwortlich. Je umfangreicher sich dabei z. B. der Sample-RAM der Karten präsentiert, desto längere oder variantenreichere Musikstücke sind im Spiel dar-

FAZIT

Kaufempfehlungen bei Soundkarten sind abhängig vom Nutzungsbereich der Krawallplatinen und damit indirekt auch vom Preisniveau. Wer keinen größeren Wert auf opulente MIDI-Klangeinlagen legt und für 100,- DM anständige Spieleunterstützung verlangt, ist bei der Base 1 von Terratec oder der Miss Melody von Elito gut aufgehoben. MIDI-Aufsteiger mit schmalem Geldbeutel finden bei der Base 64 von Terratec oder der VideoLogic-PCI-Entwicklung SonicStorm eine wohlklingende Kartenheimat. Soundfreaks auf der Suche nach einem optimalen Weihnachtsgeschenk sollten sich auf alle Fälle den Testsieger Home Studio 2 von Guillemot genauer anhören – echte Musiker sind dagegen momentan mit der EWS64 XL am besten beraten.

```
Sound
  Card name        : Sound System Basel Sound Controller
  Wave Out Device: AD1815/6 Playback (530)
  Driver           : 15_16w95.drv
  Version          : 4.02.00.0104 "4.02.0104" Beta Retail
  Date and Size    : 01/04/96 07:19:28   56672 bytes
  Current files    : 15_16w95.drv, 15_16w95.vxd( 4- 4-1997)

Joystick
  Model            : ThrustMaster Formula Pro w/combined pedals
  Usage Settings   : 0x00000006  Joystick is present
  Driver           : Default

Inactive Display Entries in Registry
  Card name        : Super-VGA
  Driver           : framebuf.drv
  Card name        : Deutsch: STB Nitro 3D, mit STB Vision 95
  Driver           : stbvisn.drv
  Card name        : S3
  Driver           : s3.drv

Inactive Sound Entries in Registry
  None
```

So sehen geregelte Soundverhältnisse in ihrer Win95-Umgebung aus.

stellbar. Hierzu lädt man vor dem Start ein zusätzliches Instrumentenset in den Speicher, auf den das Programm dann zurückgreifen kann.

Klangpraxis

Bevor sich Ihre Neuerwerbung zu klanglichen Höhen aufschwingen kann, ist zuerst einmal die Installation zu bewältigen. Obwohl die meisten Soundkarten noch in der ISA-Ausführung zusammengelötet werden, zeichnet sich doch der Trend zum PCI-Bus ab – diese Entwicklung geht Hand in Hand mit den Intel-Plänen zur schrittweisen Ablösung der ISA-Architektur. Karte eingesteckt, Rechner gebootet, Auto-Erkennung überstanden, CD eingelegt, und schon ist die Karte einsatzbereit. Daß diese schöne Hardware-Welt mitunter nur Wunschdenken der Hersteller ist, weiß die Redaktion nach der Installation der dritten Soundkarte im Testrechner nur zu gut. Auf einem PC-System im jungfräulichen Zustand stellt die Plug&Play-Installation meist kein Problem dar, sofern Sie nicht gerade schon eine Sound- oder eine Framegrabber-Karte in die Mainboardniederungen gesteckt haben. Ein treibergeplagtes Windows 95 errichtet jedoch größere Hürden für die Installation: Finden Sie nach der Autoerkennung gelb gekennzeichnete Ausrufezeichen in Ihrem Gerätemanager, hilft meist nur das schrittweise Entfernen dieser Einträge und eine manuelle Installation direkt von der mitgelieferten Hersteller-CD. Bei umfangreichen Ressourcenbelegungen ist es sinnvoll, sich alle belegten IRQ- und I/O-Belegungen aufzuschreiben, um mögliche Konflikte schon im Vorfeld auszuschließen. Falls dies von Herstellerseite noch nicht geschehen ist, sollten die CD-ROM-Schnittstelle sowie der interne Verstärker per Jumper abgeschaltet werden – nur noch wenige prähistorische CD-ROM-Laufwerke benötigen eine Soundkarte als IDE-Lieferant, und der Verstärker ist meist von dürftiger Qualität. Wollen Sie Musik direkt von CD spielen, ist der korrekte Anschluß zwischen CD-ROM und Soundkarte durch ein entsprechendes Audiokabel wichtig.

TECHNIK-ABC

AD/DA-Wandler: Analoge Signale von einem Plattenspieler oder Kassetten-Rekorder werden vom AD-Wandler der Soundkarte in ein digitales Datenformat umgewandelt, während der DA-Wandler aus digitalisierten Klängen wiederum analoge Päckchen schnürt.

Dezibel: Der Krawall, den Sie mit Ihrer Soundkarte und den angeschlossenen Boxen zur Verärgerung des Nachbarn veranstalten können, wird in Dezibel gemessen.

DirectSound: Als Bestandteil des Schnittstellenpakets DirectX sorgt Direct Sound für das Abspielen und Abmixen von Klangdateien unter Windows 95. Spiele mit DirectSound-Unterstützung sind bisher leider noch eher Mangelware.

DLS: Steht für Downloadable Sounds und wurde von der MIDI Manufacturers Association als neuer Standard für die Zukunft ins Leben gerufen. Spieleprogrammierer haben dadurch die Möglichkeit, MIDI-Klänge zu programmieren, die automatisch in das RAM der Karte oder des PCs geladen werden.

Frequenzgang: Die Klangqualität einer Soundkarte läßt sich unter anderem durch Frequenzgang-Messungen ermitteln. Unrühmliche Angewohnheiten wie das Abschwächen oder Verstärken von Höhen- bzw. Baßbereichen lassen sich hiermit entlarven.

Full Duplex: Dieses Feature bezeichnet die Möglichkeit der Karte, Sounds gleichzeitig abzuspielen und aufzunehmen. Hobby-Musiker und Internet-Phone-Freaks werden dadurch gleichermaßen beglückt.

General MIDI: Ein weit verbeiteter MIDI-Standard, der mittlerweile von vielen Spielen direkt angesprochen wird. Durch eine feste Kodierung verschiedener Instrumente wird die Programmierung für Spielehersteller wesentlich vereinfacht.

FM-Synthese: Im Vergleich zur qualitativ hochwertigeren und entsprechend hochpreisigeren Wavetable-Variante läßt die Frequenz Modulation lediglich die Erzeugung künstlicher Instrumentenklänge zu.

MIDI: Die Standardschnittstelle Musical Instruments Digital Interface sorgt für den reibungslosen Austausch von Musikdateien zwischen PC und MIDI-Hardware. Ein typischer MIDI-Befehl enthält Angaben über Länge, Lautstärke und Höhe des zu spielenden Tons.

MPU-401: PC-Musik-Pionier Roland entwickelte dieses Hardware-Interface zum standardisierten Transport von MIDI-Dateien.

Polyphonie: Die Anzahl der gleichzeitig darstellbaren Stimmen wird durch die Polyphonie beschrieben. Manche Karten besitzen hier eine gemischte hard- und softwaremäßige Lösung zum Abspielen der MIDI-Töne.

Samplingrate: Auf neueren Soundkarten befinden sich AD-Wandler, die bis zu 55.200 mal pro Sekunde das eingehende Analog-Signal abtasten und für eine entsprechend hohe digitale Signalqualität sorgen.

Sound Blaster: Bei DOS-Spielen bleibt dieser Quasi-Standard von Creative Labs praktisch unverzichtbar – Karten wie die Monster Sound haben es durch ihre ausschließliche Win95-Kompatibilität entsprechend schwer.

SP/DIF: Sony/Philips Digital Interface steht für die Schnittstelle zur Übertragung digitaler Audiodateien bei CD-Playern oder DAT-Recordern.

Wavetable-Synthese: Im Gegensatz zur FM-Synthese, bei der Sinuswellen zur Erzeugung instrumentaler Klänge moduliert werden, kommen die im ROM der Soundkarte enthaltenen Instrumenten-Samples bei MIDI-Dateien zum Einsatz. Unterschiedliche Abspielgeschwindigkeiten erlauben dabei eine Variation der Tonhöhen.



Anubis Typhoon Gold 3D

Neben der Base 1 von Terratec ist die Gold 3D von Anubis die einzige Karte mit FM-Synthesizer im Test. Dem ahnungslosen Tester fällt beim Öffnen des Kartons ein Handbuch entgegen, das in die Kategorie „China-Übersetzung" fällt. Die Zeiten drolliger Dokumentationen sind angesichts der dargebotenen Meilensteine der Übersetzungskunst wohl doch noch nicht vorüber. Die Installation lief auf einem jungfräulichen Rechner problemlos, ein treiberverseuchter Rechner wehrte sich jedoch hartnäckig gegen die Karte. Hardwareseitig kann die Gold 3D im Rahmen ihrer Möglichkeiten durchaus überzeugen. Die Frequenzgangmessung zeigt einen bis auf absolute Bässe guten Verlauf, anspruchsvollere MIDI-Gemüter sollten die spärlichen Möglichkeiten der FM-Synthese hingegen mit einem Waveblaster-Upgrade versehen. Insgesamt erhält der Kartenkäufer eine vernünftige Soundblasterkarte ohne Zusatzgimmicks für sein Geld.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend



Anubis Typhoon Wave 32 PnP

Die zweite Anubiskarte zeigt sich schon rein optisch von einer anderen Seite: Immerhin drei Audiochips werkeln auf der Platine, um dem Hörer das Lauschen schmackhaft zu machen. Dem Karton entnimmt man ein vernünftiges Handbuch sowie einen vergoldeten Klinken-Cinch-Stecker – ein Audiokabel findet man leider nicht vor. Eine hardwaretechnische Besonderheit ist der aufgelötete Mehrfachausgang, der automatisch erkennt, ob er Signale verstärken oder keinen Lautstärke-Senf dazugeben soll. Die Installation verlief bis auf die manuelle Aktivierung der MPU-Schnittstelle unter Win95 problemlos, die angegebenen Kompatibilitäten konnten durch Spieletests bestätigt werden. Klanglich darf man von der Karte keine Wunderwerke erwarten: Ein ordentlicher Frequenzgang wird von einer lauschigen MIDI-Wiedergabe flankiert. Zusatz-Wavetablemodule oder Sample-RAM sind leider nicht vorgesehen.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



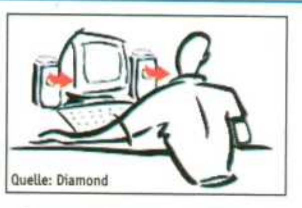
Aztech WaveRider Platinum 3D

Aztech gibt sich mit dem neuesten 64 Stimmen-Standard nicht zufrieden und beglückt die Soundkarten-Fangemeinde deshalb gleich mit 96 Stimmen. Hardwareseitig liefert die Basic Engine des Wavetable-Synthis 32 Stimmen, bei den restlichen 64 kommt die Software der Enhanced Engine ins Spiel. Die Installation gelang nach einigen CD-Jockey-Einlagen auf Anhieb, nur die für DOS-Spiele wichtigen Set-Befehle in der Autoexec.bat muß man manuell nachtragen. Berauschende Musikerlebnisse sind mit dem 1 MB-Wavetable-Chip nicht möglich, da die Klangqualität bescheiden und auch kein Sample-RAM vorhanden ist – die Midi-Stücke gelangen aber allemal klangkräftiger an Ihr Ohr als über FM-Technik. Die angepriesene 3D-Akustik ließ sich im Test kaum nachvollziehen. Während die Softwarebeigaben ausreichend dimensioniert sind, sucht man vergeblich nach einem Audio-Kabel oder einem vernünftigen Handbuch.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

3D-SOUND

Alles in 3D: Ob Bild- oder Tongenüsse, 3D sollte es heutzutage schon sein. Modewörter bringen es aber leider mit sich, schnell geboren zu werden, aber nur schwer erklärbar zu sein. Hinter 3D-Sound verbergen sich verschiedene Techniken wie Quadrophonie, Dolby Surround oder 3D Positional Audio. Mit Stereo fing die Suche nach einer besseren räumlichen Beschallung an: Zwei getrennte Kanäle sorgten zumindest für die Möglichkeit, die mit Monoklängen malträtierten Ohren mit einem Links-Rechts-Raumerlebnis zu beglücken. Die Vorne-Hinten-Dimension konnte die Quadrophonie vermitteln, indem sie vier getrennte Kanäle mit Soundinformationen versorgte. Erst das Dolby Surround-System stellte die Stereo-Kompatibilität wieder her, indem das vierkanalige Ausgangssignal zuerst auf Zwei-Kanal-Sound getrimmt wurde, um beim Abspielen mit Hilfe eines Dekoders wieder in voller Kanalbreite zu erklingen. Eine Kopfhörer-Lösung ist dabei wesentlich einfacher zu realisieren als die Lautsprecher-Variante. Boxen müssen ideal aufgebaut und durch entsprechende Kompensationssignale daran gehindert werden, das linke Ohr mit Infos zu überfordern, die eigentlich für den Kollegen auf der rechten Seite gedacht sind. Im Spielebereich gibt es momentan noch wenige erschwingliche Soundkarten mit Anschlußmöglichkeiten für vier Boxen, die annähernd echten Raumklang vermitteln. Die virtuellen Software-Lösungen wie QSound oder Aureal 3D imitieren echten Raumklang über zwei Lautsprecher, indem eine unterschiedlich große Anzahl von Schallquellen im Raum verteilt wird.



Quelle: Diamond



Quelle: Diamond

Creative Labs AWE 64 Value



Die Soundkartenlegende Creative Labs ist momentan mit zwei AWE 64-Karten am Markt vertreten. Bei der Value-Edition sind für reine Spielernaturen relativ unwichtige Features wie ein Digitalausgang nicht im Lieferumfang enthalten, dafür war man aber auch beim für MIDI-Spiele nicht unwichtigen Sample-RAM etwas geiziger im Vergleich zum goldigen Kollegen. Die Installation der AWE 64 Value verlief PnP-idealtypisch völlig problemlos: MIDI, Audio und Gameport wurden erkannt und auf Anhieb richtig in den Gerätemanager eingefügt. Der bewährte EMU 8000-Synthi kann hardwaretechnisch 32 Stimmen darstellen, die restlichen 32 Stimmen können nur softwaremäßig über das WaveSynth-Programm unter Windows 95 aktiviert werden. Durch den Einsatz der Waveguide-Technologie werden diese mit Hilfe mathematischer Berechnungen echten Musikinstrumenten nachempfunden. Für dieses Feature sollte man sich aber ausreichend Prozessor-Power angespart haben, da dessen Darstellung sehr CPU-lastig ist. Die hauseigene Entwicklung SoundFonts ist zwar eine interessante Technologie, bisher fehlt jedoch die breite Unterstützung von Spieleherstellerseite. Ein aktueller Titel mit eigenen SoundFont-Bänken ist Dungeon Keeper, das durch die einladbaren Effekte atmosphärische Pluspunkte sammelt. Für 199,- DM erhält der Spieler eine gut klingende Soundkarte mit einigen netten Zusatzfeatures.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Creative Labs AWE 64 Gold



Der große Bruder der AWE 64 Value heißt nicht umsonst „Gold": Die dicke Verpackung beherbergt eine vergleichsweise enorme Beilagenfülle in der Hard- und Softwareabteilung. Die größten Unterschiede zur Value-Ausführung liegen dabei eher im Interessenbereich ernsthafter Hobbymusiker: qualitativ hochwertige Cinch-Buchsen beim Line-Out, ein Digital-Ausgang sowie ein vorab installierter, 4 MB großer Sample-RAM erklären unter anderem den satten Preisunterschied zwischen den beiden Creative Labs-Karten. Die beigelegten Audio- und Midikabel sowie das Mikrofon unterstreichen das Ansinnen des Multimedia-Spezialisten, dem Anwender eine möglichst komplette Lösung an die Hand zu geben. Auch softwareseitig steht der Käufer nicht im Regen: Mit den Internet-Tools und den Audioprogrammen werden beinahe alle Komponistenwünsche befriedigt. Mit mehr Sound und Font-kompatiblen Games wird die AWE 64 auch für Spieler noch interessanter. Klangtechnisch weiß die Karte in fast allen Belangen zu überzeugen: Ein annähernd linearer Frequenzgang, satte MIDI-Klänge sowie eine 3D-Option mit hörbarer Raumklangerweiterung sprechen für die ausgereifte Soundtechnik der Platine. Spieler mit musikalischen Anwandlungen erhalten für 449,- DM eine Karte mit vernünftigem Preis-Leistungs-Verhältnis.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	sehr gut

Diamond Monster Sound



Als Vorreiter für die kommende PCI-Soundkartenwelle hat es Diamond aus mehreren Gründen nicht leicht. Zum einen kann die Monster Sound die SB-Kompatilität nur mehr schlecht als recht durch eine Emulation hinbiegen (ohne Gameport und FM-Synthese), zum anderen werden die Stärken der Karte (Unterstützung von DirectSound allgemein sowie DirectSound 3D) noch unzureichend von Spieleseite aus genutzt. So gesehen ist die Audio-Monster also ihrer Zeit etwas voraus und sollte momentan nur parallel zu einer bestehenden SB-Karte betrieben werden. Hierzu wird analog zur Grafik-Monster ein Audio-Verbindungskabel eingesetzt, die bei entsprechenden DOS-Spielen den SB-Teil der Klangkollegen nutzt. Im Bereich Klangqualität kann man der Monster Sound kaum Mängel vorwerfen: Sowohl die Frequenzgangmessungen als auch die Midi-Wiedergabe gehörten zu den besten im Test. Die umfangreichen 3D-Optionen der Karte sind über vier Lautsprecher oder einen Kopfhörer zu genießen – letztere Möglichkeit ist einfacher und realistischer, da hierdurch das Problem des Übersprechens vom linken auf den rechten Kanal umgangen wird. Erwähnenswert sind abschließend die dicke Spielebeilage sowie ein vergleichsweise dünnes Handbuch – die für DirectSound optimierten Spiele sorgen zumindest dafür, daß die Wartezeit bis zur entsprechenden Spieleflut einigermaßen überbrückt wird.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

Elito Miss Melody 3D

Vom Distributor Elito wagte sich die Karte mit dem herzigen Namen Miss Melody 3D in unser Soundcenter, die in einer Hard- und Software-Synti-Ausführung den Weg zum Käufer findet. Ein nicht gerade berauschendes Handbuch in Englisch, zwei dünne Disketten sowie eine Soundplatine sind die magere Ausbeute nach der ersten Verpackungsbesichtigung – Audiokabel braucht der PC-Anwender heutzutage wohl nicht. Problemlose Installationen sind dagegen sehr gerne gesehen: Auch wenn Disketten-Einlagen mittlerweile mittelalterlich anmuten, erstrahlen alle Einträge bis auf die Set-Befehle in der Autoexec.bat in korrektem Glanz. Um den Wavetable-Synthesizer zu aktivieren, muß der Käufer sich – nach Handbuchanleitung – nur noch mit den MIDI-Eigenschaften beschäftigen. Den Hardware-Synthi kann man als Glücksfall bezeichnen, da er wesentlich gehaltvollere Klangwelten erzeugen kann als sein FM-Pendant. Die 3D-Effekte sind dagegen eher als Spielerei anzusehen, da die einstellbaren Optionen reichlich mager ausfallen und nur geringe hörbare Auswirkungen besitzen. Sehr spartanisch ist die Softwarebeilage ausgefallen, die über Aufnahme- bzw. Wiedergabemöglichkeiten für Wave-, Midi- oder CD-Audio-Dateien nicht hinauskommt. Von einer vernünftigen Wavetable-Karte unter 100,- DM sollte man aber schließlich keine Software-Meisterleistungen erwarten.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Guillemot Maxi Sound Home Studio 2

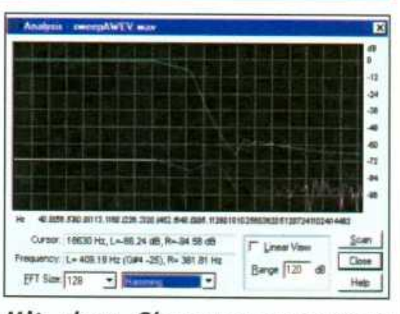
Der Nachfolger des erfolgreichen Guillemot-Soundprodukts Studio 1 fand in einer englischen Ausfertigung den Weg in die Redaktion, die deutsche Fassung soll jedoch bis Mitte November erhältlich sein. Wie schon beim Vorgänger erfreuen sich sowohl Spieler als auch angehende Musikfreaks an den satten Features der Karte. Eine ausladende Soundkompatibilitätsliste, ein hervorragender Wavetable-Synthi, ein 4 Band-Equalizer sowie eine stattliche Anzahl von Spezialeffekten stehen dabei auf der Habenliste der Soundplatine. Darüber hinaus bietet die Studio 2 Harddisc-Recording mit bis zu 8 Stereospuren, eine Upgrade-Möglichkeit auf eine Digital-Tochterkarte sowie Anschlüsse für vier Lautsprecher. Zukunftsweisend sind die DirectSound- sowie die DLS-Unterstützung. Bei Frequenzgängen und MIDI-Qualität steht die mit knapp 400,- DM angesetzte Karte im Spitzenfeld der Testkandidaten, auch die Installations- und Kompatibilitätstests absolvierte die Studio 2 mit Bravour. Für den Spieler-Overkill sorgt jedoch eindeutig das Maxi FX-Programm. Die Guillemot-Techniker haben für 50 Spiele optimale Soundeinstellungen ausgebrütet, selbstverständlich können Sie aber auch selbst Hand an Effekte, 3D-Einstellung und den 4 Band-Equalizer legen. Auf diese Weise lassen sich nicht nur MIDI-Dateien effektechnisch zu wahren Klanghöchstleistungen bewegen, auch Digi-Effekte klingen bombastischer und sorgen für so manche nachbarliche Beschwerde wegen Ruhestörung. Die für den Preis der Karte genialen Features sind der Redaktion jedenfalls einen HardwareXtra Award wert.

Mit dieser Hifi-Anlage konnte die Redaktion das echte 3D-Soundgefühl der Studio 2 testen.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	sehr gut

TEST-PHILOSOPHIE

Die Ausstattung der Testkandidaten wird sowohl im Hardwarebereich (Synthesizer oder Speicherbestückung) als auch in der Softwarekategorie (Sequenzer, Spiele) bewertet. Unter die Rubrik Hardware-Features fallen Merkmale wie Installationsprozeduren, Kompatibilitätstests sowie Unterstützung durch aktuelle Spiele. Performance als weiteres Bewertungskriterium bezieht sich auf die Klangqualität der Karten bei der Aufnahme bzw. Wiedergabe von digitalisierten Samples und MIDI-Musikstücken. Hierzu schickten wir mit Hilfe eines externen CD-Players ein Meßsignal durch den AD-Wandler der Soundkarte, wobei der Ton aufsteigend von 20 Hz bis 20 KHz einen völlig linearen Frequenzgang aufweist. Diesen sampeln die Karten bei 44,1 KHz und 16 Bit Abtastrate und legen dabei eine Wave-Datei an. Mit einem entsprechenden Editor kann das Ergebnis nun mit dem Ausgangssignal verglichen werden – im Idealfall hat die Datei ebenfalls einen linearen Verlauf ohne Abschwächung oder Verstärkung bestimmter Frequenzbereiche. Bei der MIDI-Musik kamen die geschulten Ohren der Redaktion zum Einsatz. Kein akustischer Weg war uns zu weit, um die Qualität der Krachmacher zu bestimmen. Testobjekte waren Spiele mit MIDI-Orchester wie Descent 2 und Age of Empires.



Mit dem Sharewareprogramm Cool Edit können auch Sie am heimischen Schreibtisch Frequenzgänge bewundern.



Die häufigsten Nebenwirkungen von Monitoren: Kopfschmerzen, Verspannungen, Augenflimmern.







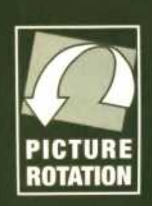








Das wirksamste Gegenmittel: Die **DIAMONDTRON**™- Monitore von Mitsubishi Electric.



Mit den 100 % PURE **DIAMONDTRON**™-Monitoren von Mitsubishi Electric hat das Leiden ein Ende. Vor allem durch die Wirkung der einzigartigen **DIAMONDTRON**™-Bildröhre: Extrem hoher Kontrast. Herausragende Farbwiedergabe und Helligkeit. Unschlagbare Bildschärfe. In Verbindung mit höchstem Bedienkomfort und der 3 Jahres-Gewährleistung inklusive 1 Jahr kostenlosem 24-Stunden-Vor-Ort-Service 100 % garantiert wirksam. Dieser Service kann optional auf das zweite und dritte Jahr erweitert werden.

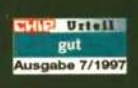




Noch Fragen? Informieren Sie sich auch über die anderen Monitore der **Diamond LINE** unter 02102/486-770.







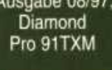


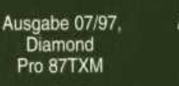
Ausgabe 08/97, Diamond Pro 91TXM

Ausgabe 07/97, Diamond Pro 87TXM

Ausgabe 03/97, Diamond Pro 91TXM

Ausgabe 03/97, Diamond Pro 91TXM







Ausgabe 02/97, Diamond Pro 91TXM

Ausgabe 12/96, Diamond Pro 87TXM

Ausgabe 10/96, Diamond Pro 87TXM

Ausgabe 08/96, Diamond Pro 87TXM





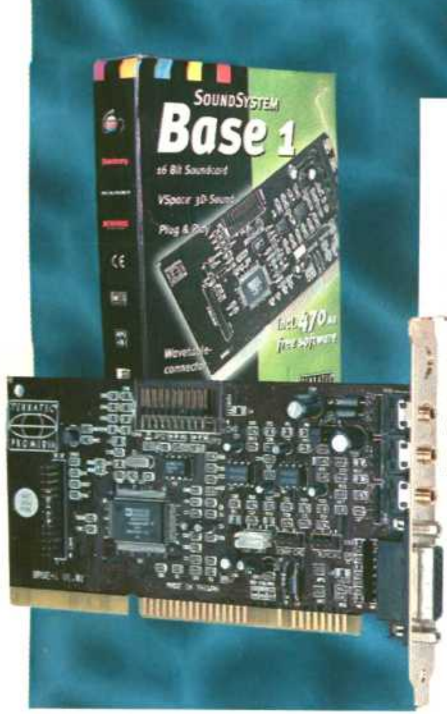




Farbmonitore

MITSUBISHI ELECTRIC EUROPE B.V.
Gothaer Str. 8
D-40880 Ratingen
Telefax: 02102/486-537
e-mail: megis.monitor@meg.mee.com

Terratec SoundSystem Base 1



Das erste Testgerät von Terratec ist mit der Base 1 das Einstiegsprodukt des deutschen Soundkartenherstellers. Nach einigen Verzeichniswechseln auf der Install-CD ist die Einbindung der Karte auch softwaremäßig über die Bühne gebracht – selbst die Autoexec.bat wurde mit einem Set-Eintrag beehrt. Der aufgelötete Yamaha OPL3-Chip ist ein alter Bekannter im Soundbereich, der zwar vernünftige Audioergebnisse erzielt, bei der Midi-Musik mit seinen 20 Stimmen in FM-Synthese jedoch im Vergleich zur Wavetable-Konkurrenz passen muß. Deshalb hat man der Platine auch ein Wavetable-Interface spendiert, um die Karte mittels eines Upgrades (z. B. von Roland oder Yamaha) klangtechnisch zu frisieren. Außerdem sind Radio-Freaks in der Lage, den Radio-Connector mit dem Terratec-Upgrade zu einem RDS-Radio auszubauen. Der integrierte 3D-Effekt über VSpace ist eher als Zusatzgag anzusehen, da sich der damit erzielbare Raumklang kaum wahrnehmbar in die eigenen Gehörgänge verirrt. Erwähnenswert ist das hervorragend aufgebaute Handbuch sowie die dicke Softwarebeilage, die in der Hauptsache aus Demos besteht. Abschließend ist der Base 1 ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis zu bescheinigen: Wer auf Midi-Klangexzesse (vorerst) verzichten kann und auf eine optimale DOS-Kompatibilität Wert legt, liegt bei einem Preis von knapp 100,- DM mit der Terratec-Karte richtig.

Ausstattung:	befriedigend
Hardware-Features:	gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Terratec SoundSystem Base 64



Basierend auf der Base 1-Grundplatine bietet die Base 64 auch gehobeneren Spieleransprüchen ausreichend Soundhardware-Features. Der Audioteil ist bei beiden Karten identisch, in der MIDI-Abteilung verwöhnt jedoch ein 1 MB dimensionierter Dream-Synthesizer FM-geplagte Lauscher. Das Wavetable-Upgrade wird dabei vor dem Einbau der Karte einfach auf die eigentliche Platine gesteckt, so daß ein schmackhaftes Sound-Sandwich entsteht. Außerdem sorgt ein Effektprozessor für gehörige Hall- oder Chorustöne und für die Möglichkeit, mittels eines 4 Band-Equalizers Frequenzbereiche ganz nach Hörlaune zu verändern. Auch im Softwarebereich fällt die Ausstattung üppiger aus als bei der Einstiegskarte Base 1. So können angehende Komponisten mit der MusicStation von Steinberg hemmungslos MIDI-Ambitionen frönen – garniert wird dieses Programm von einem dicken Handbuch sowie einem Grundlagenheft über MIDI. Die Installation der Base 64 verläuft bis auf einige undurchsichtige CD-Wechsel problemlos, auch wenn einmal mehr der set-Befehl in der Startdatei fehlt – DOS-Spiele müssen beim Soundsetup dann manuell an die Platine angepaßt werden. Für 169,- DM bekommen Klangartisten jedenfalls gerade im Spielesektor einen wirklich bewundernswerten Gegenwert.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Terratec SoundSystem Maestro 32/96



Bevor die EWS mit großem Aufsehen in den Markt der anspruchsvollen Musiker-Soundkarten eintrat, war die Maestro das Aushängeschild von Terratec. Mittlerweile hat man die Zeichen der Zeit erkannt und eine leicht verbesserte Version des Klassikers mit PnP-Unterstützung entwickelt. Leider erwies sich genau dieses Feature als heftiger Installations-Stolperstein – hier half nur ein Abbruch und das manuelle Nachsitzen über die Treiber-CD. Hat man diese lästigen PnP-Klippen jedoch schlußendlich umschifft, gibt die Maestro das Ohr frei für wunderbare Klangwelten. Der 4 MB große Wavetable-Chip inszeniert im Zusammenspiel mit dem Effektprozessor eine Soundgala, die auch gestandene Musikfreaks zu schätzen wissen. Wem dies noch nicht genug ist, kann einen zweiten Wavetable-Chip auf das Board schrauben und damit die 32 MIDI-Kanäle voll ausnutzen. Softwareseitig lädt die Lite-Version von Cubasis Audio zum Musizieren ein, außerdem können Soundanfänger mit dem Programm CircleElements erste Musikerrunden drehen. Für Spieler ist das knapp 380,- DM schwere Platinenpaket aufgrund der Unterstützung der wichtigsten Standards durchaus von Interesse, obwohl es dafür schon fast zuviel Features im Handgepäck hat. Musiker werden vielleicht das fehlende Sample-RAM vermissen.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	gut



Terratec AudioSystem EWS64 XL

Ein wahres Soundmonster schneit dem Käufer mit der schwarzgewandeten EWS64 ins Haus. Für knapp 1.000,- DM gehen Musikerträume in Erfüllung: Neben der normalen ISA-Platine kommt das High-End-Gerät von Terratec gleich mit einem 5,25 Zoll-Einschubmodul daher. Auf der Platine befinden sich Leckereien wie ein Dream-Wavetablemodul mit einer Grundausstattung von 6 MB RAM sowie ein leistungsfähiger Effektprozessor mit mannigfaltigen Variationsmöglichkeiten, während das Einschubfach die digitalen Ein- und Ausgänge sowie Anschlußmöglichkeiten für MIDI-Geräte und Kopfhörer an der Frontseite beherbergt. Musiker erfreuen sich an zwei MPU-401-Schnittstellen, Harddisk-Recording mit 8 Stereo-Spuren sowie der Wavetable-Upgrademöglichkeit. Spieler hingegen werden von der umfangreichen Kompatibilität und der grandiosen Soundkulisse durch den Effektprozessor begeistert sein. Etwas ärgerlich ist jedoch, daß die Beschriftungen der Platinenausgänge von außen nicht zu erkennen sind. Außerdem fehlen der Karte momentan Features wie die hardwareseitige DirectSound-Unterstützung, das 3D-AudioRendering oder der Instrumenten-Editor – diese werden per Software nachgeliefert.

Ausstattung:	sehr gut
Hardware-Features:	sehr gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**sehr gut**

Turtle Beach MultiSound Pinnacle

Die bombastisch lange Soundplatine der Pinnacle muß erst einmal dem Motherboard schmackhaft gemacht werden: Wo ein 20 Bit-AD/DA-Konverter, ein hervorragender Wavetable-Synthesizer, ein digitaler Signalprozessor sowie zwei Speicherslots werkeln, ist wahrlich Platz auf der Karte notwendig. Grundsätzlich ausgestattet ist die Pinnacle jedoch nur mit 2 MB ROM, zusätzliches Sample-RAM kann mit handelsüblichen PS/2-SIMMs bis auf 48 MB getunt werden. Nach umfangreichen Einträgen in den Gerätemanager bekommen Musikerfreaks leuchtende Ohren beim Ertönen der ersten MIDI-Dateien. Die Bearbeitung der Instrumentensets erfolgt über den mitgelieferten Patch-Editor. Optional kann der Hobby-Komponist auch ein Digitalmodul für 200,- DM erwerben. Für Spieler bleibt das Manko, daß bei Digi-Sounds eine zusätzliche SB-Karte benötigt wird. Musikalisch ambitionierte Joystickvirtuosen werden die vielfältigen Klangwerkzeuge zu würdigen wissen.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**gut**

Übersichtstabelle Soundkarten

Hersteller	Anubis	Anubis	Aztech	Creative Labs	Creative Labs	Diamond	Elito
Modell	Typhoon Gold 3D	Typhoon Wave 32 PnP	Waverider Platinum 3D	SB AWE 64 Value	SB AWE 64 Gold	Monster Sound	Miss Melody 3D
Info-Telefon	06897-908825	06897-908825	0421-162560	01805-323488	01805-323488	08151-266-0	09241-99170
Preis (lt. Hersteller)	DM 59,-	DM 119,-	DM 149,-	DM 199,-	DM 449,-	DM 349,-	DM 85,-
Dokumentation	D (-)	D (+)	D (-)	D (++)	D (++)	E (-)	E (-)
Garantie	1,5 Jahre	1,5 Jahre	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	3 Jahre	1 Jahr
Technische Angaben							
Kartentyp	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA	PCI	ISA
Synthesizer	Crystal FM	Dream	Samsung	EMU 8000	EMU 8000	ADMOS	Yamaha OPL4
Anzahl Stimmen	20	32	32 (96 unter Win95)	32 (64 unter Win95)	32 (64 unter Win95)	32	32
Anzahl Instrumente	128	343	260	128	128	128	128
Kompatibilität	SB Pro, Adlib, MPU-401	SB Pro, Adlib, MPU-401, GM, GS, DirectSound	SB Pro, Adlib, MPU-401, GM, MT 32, DirectSound	SB 16, AWE 32, MPU-401, GM, DirectSound	SB 16, AWE 32, MPU-401, GM, DirectSound	DirectSound, DirectSound 3D	SB, SB Pro, MPU-401, GM
Sound-ROM	–	–	1 MB	1 MB	1 MB	2 MB	1 MB
Sample-RAM	–	–	–	512 KB (24 MB)	4 MB (12 MB)	–	-
3D-Features	SRS-Raumklang	3D-Effekte (Software)	3D-Effekte (Software)	3D-Positional-Audio	3D-Positional-Audio	Aureal 3D	3D-Effekte (Software)
Max. Samplingrate	48 KHz	48 KHz	48 KHz	44,1 KHz	44,1 KHz	48 KHz	48 KHz
Vollduplex	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Eingänge	Line In, Mic	Line In, Mic	Line In	Line In, Mic	Line In, Mic	Line In, Mic	Line In, Mic
Ausgänge*	L, Sp, G	Sp, G	L, Sp, G	L, Sp, G	L, D, G	2xL, G	L, G
Effektprozessor	nein	nein	nein	ja	ja	ja	nein
Zusatz-Synthesizer	Waveblaster	–	–	–	–	Wavetable	–
Interfaces	CD-ROM	–	CD-ROM	CD-ROM, Modem	Modem	Modem	–
Treiberversion	V. 1.8d	V. vom 15.01.96	V. 4.03.1132	V. 4.33.13	V. 4.33.13	V. 1.0	V. 4.03.2304
Sonstige Ausstattung							
Software	Voyetra Audiostation	Cedric Techno Rack	Voyetra Musik-Paket	CL WaveStudio, Vienna SoundFont St., Webph.	CL WS, Vienna SF St., Webphone, MIDI Orch., Cubasis Audio	Outlaws, Tigershark, Sim Copter	Yamaha Audio Station
Lieferumfang	–	Audiokabel	Kopfhörer	–	Mikrofon, MIDI-Ad.	Audiokabel	–
Frequenzgang	befriedigend	gut	befriedigend	gut	gut	sehr gut	befriedigend
MIDI-Wiedergabe	ausreichend (FM)	gut	befriedigend	gut	gut	gut	gut

* L: Line Out, Sp: Speaker, G: Game, D: Digital

VideoLogic SonicStorm



Bisher eher für sein Grafikkarten-Engagement bekannt, begibt sich VideoLogic nun auf das Parkett der Soundkarten. Damit die Karte auch zeitgemäß an den Start geht, ist sie nur in einer PCI-Version erhältlich. Glücklicherweise ist VideoLogic beim Problem der SB-Kompatibilität technisch weiter als die Konkurrenz. Das Midi-Modul blieb im Test unter Descent 2 zwar stumm, die SB-Effekte sowie die FM-Musik waren jedoch problemlos zu aktivieren. Hierzu müssen jedoch zwei Treiber in die Startdateien integriert werden. Die Technik, die hinter diesem Teilerfolg steht, heißt Transparent DMA – echte Kompatibilität ist jedoch erst von der Distributed DMA-Entwicklung zu erwarten. Im Gegensatz zu den herkömmlichen ISA-Karten benötigt die SonicStorm keinen separaten Speicher mehr. Dafür nutzt die Karte über schnellen PCI-Bus einfach den Hauptspeicher des Rechners – die damit einhergehende Entlastung der CPU ist selbstverständlich zu begrüßen. Die Klangqualität der Karte ist unter Win95 als hervorragend zu bezeichnen: Age of Empires ertönte in feinstem Midi-Gewand, und auch die Frequenzanalyse offenbarte gute Fähigkeiten des AD-Wandlers. Insgesamt ein mehr als gelungener Einstieg von VideoLogic in den Soundkartenmarkt.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Yamaha SW-60XG



Sie sind Besitzer einer vernünftigen SB-Platine und entwickeln seit einiger Zeit MIDI-Ambitionen? Dann sollten Sie sich mit der Anschaffung eines Add-on-Boards auseinandersetzen. Die Soundkarte von Yamaha wird dabei in einen freien ISA-Slot gesteckt und durch ein beiliegendes Kabel mit der bereits installierten Karte verbunden. Die softwareseitige Installation verläuft ohne nennenswerte Probleme – Sie müssen nur noch die Yamaha-MIDI-Schnittstelle manuell über das Multimedia-Setup aktivieren. Nach dieser Prozedur werden FM-geplagte Gehörgänge von herausragenden Musikgenüssen verwöhnt. Dem aufgelöteten Wavetable-Synthesizer stehen dabei immerhin 4 MB ROM für Instrumentensets zu Verfügung. Flankiert wird dieser von drei Effektprozessoren, die das Abmischen von MIDI-Dateien oder CD-Audio-Signalen erlauben. Anhand der mitgelieferten Software können Sie sowohl unter DOS als auch unter Win95 verschiedene Effekte wie Hall oder Chorus manuell editieren, die dann auch in Spielen aktiv sind.

Ausstattung:	gut
Hardware-Features:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**gut**

Hersteller	Guillemot	Terratec	Terratec	Terratec	Terratec	Turtle Beach	VideoLogic	Yamaha
Modell	Maxi Sd. 64 HS 2	SoundSyst. Base 1	SoundSyst.Base 64	SS Maestro 32/96	AudioSyst. EWS64 XL	MultiSound Pinnacle	SonicStorm	SW-60XG
Info-Telefon	0211-338000	02157-81790	02157-81790	02157-81790	02157-81790	0531-125000	06103-93-4714	04101-303-0
Preis (lt. Hersteller)	DM 399,-	DM 99,-	DM 169,-	DM 379,- DM	DM 998,-	DM 999,-	DM 199,-	DM 239,-
Dokumentation	E (++)	D (++)	D (++)	D (++)	D (++)	E (++)	D (+)	E (+)
Garantie	1 Jahr XTRA AWARD	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	5 Jahre	1 Jahr
Technische Angaben								
Kartentyp	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA	ISA	PCI	ISA
Synthesizer	Dream	Yamaha OPL3 (FM)	Dream	Dream	Dream	Kurzweil	ESS Maestro-1	Yamaha AWM 2
Anzahl Stimmen	64	20	48	32	64	64	64	32
Anzahl Instrumente	425	128	287	393	max. 16384	128	64	676
Kompatibilität	SB, SB Pro, Adlib, GM, MPU-401, Direct Sound	SB, SB Pro, Adlib, MPU-401, Direct Sd.	SB, SB Pro, Adlib, GM, MPU-401, Direct Sound	SB, SB Pro, Adlib, 2xMPU-401, GM, GS	SB, SB Pro, Adlib, GM, 2xMPU-401, DirectSd	MPU-401, GM, GS	DirectSound, DirectSound 3D	MPU-401, GM, GS, XG
Sound-ROM	–	-	1 MB	4 MB	–	2 MB	–	4 MB
Sample-RAM	4 MB (20 MB)	–	-	–	6 MB (64 MB)	0 KB (48 MB)	–	-
3D-Features	3D-Positional-Audio	VSpace	VSpace	–	VSpace	–	Q-Sound	-
Max. Samplingrate	44,1 KHz	55,2 KHz	55,2 KHz	48 KHz	48 KHz	48 KHz	44,1 KHz	–
Vollduplex	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	–
Eingänge	Line In, Mic	Line In, Mic	Line In, Mic	2xLine In, Mic	2xLine In, Mic, Dig. In	Line In, Mic, Aux	Line In, Mic	Line In, Mic
Ausgänge	2x Sp, L, G	L, G	L, G	L, G	2x L, G, 2x D	L, G	L, G	L
Effektprozessor	ja	nein	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Zusatz-Synthesizer	Waveblaster	Wavetable	Wavetable	Waveblaster	Waveblaster	Waveblaster	nein	nein
Interfaces	–	Radio	Radio	CD-ROM	–	CD-ROM	–	–
Treiberversion	V. 5.0	V. 4.02.0104	V. 4.02.0114	V. 4.02.0151	V. 1.3	V. 3.02	V. 4.05.00.0165	V. 4.43.17
Sonstige Ausstattung								
Software	Quartz AudioM., Maxi FX, INet Phone,Cakewalk	MediaRack, INet Phone	MediaRack, INet Phone, MusicStation, Smart Word	MediaRack, Cubasis Audio Lite, CircleElements SE	ED!SON (Wave), Cubasis Audio AV, FX Panel	Voeytra Digital Orch., Audio Rack, Wave SE II	Audio Rack, Midisoft Studio, Mixman 3-Mix	Voeytra Digital Orch., XG-Techno Kit
Lieferumfang	MIDI-Adapter	–	–	Mikrofon, MIDI-Ad.	Audiokabel	SP/DIF optional	–	MIDI-Daughterboard
Frequenzgang	sehr gut	gut	gut	gut	sehr gut	sehr gut	gut	–
MIDI-Wiedergabe	sehr gut	ausreichend (FM)	gut	sehr gut	sehr gut	sehr gut	gut	sehr gut

15 Zoll-Monitore

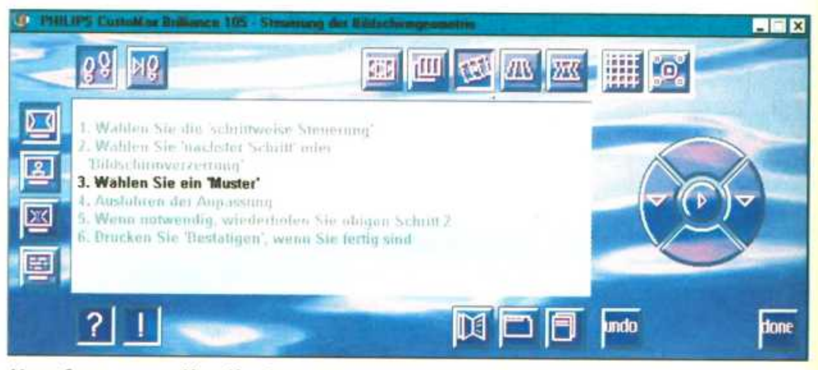
FARBKÜNSTLER

Mit der Dezember-Ausgabe des Hardware-Xtras startet unsere große Monitor-Testreihe. Nach dem 15 Zoll-Einstiegsmodell werden wir in den kommenden Heften die größeren Brüder aus der 17 bis 21 Zoll-Kategorie genauer ausleuchten und ihren praktischen Nutzen für den Spieler ermitteln.

Sie wundern sich wahrscheinlich, warum die Redaktion an dieser Stelle 15 Zoll-Monitore durch die Test-Pipeline schickt. Sind diese zarten Geschöpfe der Bildröhrenkunst nicht vom Aussterben bedroht, wie einst vor wenigen Jahren die kleineren Kollegen aus der 14 Zoll-Abteilung? Hier läßt sich festhalten, daß dies zumindest in absehbarer Zeit nicht passiert. Obwohl mittlerweile einige namhafte Hersteller entweder nur noch einen einzelnen 15-Zöller im Angebot haben oder das Programm erst bei 17-Zöllern beginnt, haben die kleingewachsenen Bildschirme durchaus eine größere Marktbedeutung im Spiele- und Entertainmentbereich. Die Vorteile solcher Monitore liegen jedenfalls klar auf der Hand. Die meisten Großbild-Monitore sind zentnerschwer und nehmen derart voluminöse Ausmaße an, daß der heimische Schreibtisch schon beim Anblick der Kartons zu ächzen beginnt. Stapelt der Anwender dann noch brav Tastatur, Maus und Lautsprecher auf der Arbeitsunterlage, darf er in der Regel ins Nachbarzimmer auswandern, um die normale Schreibarbeit zu erledigen. Außerdem sind die 15 Zoll-Monitore selbstverständlich wesentlich preisgünstiger als ihre Artgenossen aus der Leinwandecke und haben mittlerweile einen hohen Qualitätsstandard erreicht, von dem einige der größeren Kollegen nur träumen können. So mancher 17-Zöller präsentiert sich im PC-Laden als vermeintliches Schnäppchen: Wo die große Bilddiagonale lockt, steckt jedoch leider oft genug eine gar nebulöse Bildqualität dahinter. Nicht selten sind von den großspurig angekündigten 17 Zoll (also 43,2 cm) lediglich 39 cm für das menschliche Auge sichtbar – ein guter 15-Zöller (entsprechen 38,1 cm Diagonale) kommt da schon auf über 35 cm, womit der teuer erkaufte Größenvorteil auf wenige Zentimeter zusammenschrumpft.

Kaufkriterien

Um Ihre Augen nicht unnötig heftig zu peinigen, sollten Sie bei einem 15-Zöller auf jeden Fall eine sehr gute Bildqualität anpeilen.



Komfort pur: die direkte Steuerung der Monitoreinstellungen über ein Justierprogramm (hier die Kalibrierungs-Software von Philips).

TEST-PHILOSOPHIE

Die Beurteilung der Bildqualität von Monitoren ist im wahrsten Sinne des Wortes Ansichtssache. Beim Merkmal „Ausstattung" begutachtet die Redaktion die Einstellmöglichkeiten der Bildschirme, Dokumentationen und Lieferumfänge sowie zusätzliche Gimmicks wie Lautsprecher oder integrierte Mikrofone. Der Aspekt „Ergonomie" beleuchtet Bildwiederholfrequenzen, Strahlungsnormen sowie den sichtbaren Bildbereich der Testmonitore. Die „Performance" der Flimmerkisten macht Aussagen über geometrische Eigenschaften, Bildschärfen, Farbbrillanz sowie die Qualität der Entspiegelung. Mit geringen Justiermöglichkeiten kann der Spieler vielleicht noch leben, mit einer mageren Bildqualität aber unter Garantie nicht. Unserem Test-Rechner spendierten wir deshalb eine Matrox Millenium II mit 4 MB RAM, um entsprechend farbenfrohe 24 Bit-Bilder in allen Auflösungen auf den Bildschirm zu zaubern. Ob Farbverläufe, Konvergenzen, geometrische Figuren oder fleckige Farbdarstellungen: Den gestählten Augen der Redaktion entging nicht die kleinste Unebenheit am jeweiligen Testmonitor. Um die Ergebnisse wasserfest zu machen, gönnten wir unserer Layout-Abteilung einen Betriebsausflug in die Hardware-Abteilung, wo die aufgereihten Testkandidaten kritisch in Augenschein genommen wurden.



Das Vegetarier-Testbild: harte Zeiten für Monitore ohne entsprechende Bildschärfe und Farbbrillanz.

Typisch ist jedoch, daß die meisten Käufer von Komplett-PCs beim Monitor schon einmal ein Auge zudrücken und erst daheim bemerken, wie sich der Fernseher-Ersatz in der Praxis präsentiert. Wenn man bedenkt, daß Ihnen der Bildschirm bei der Arbeit am PC permanent seine Ansichten mitteilt, ist diese Vernachlässigung schon als sträflich zu bezeichnen. Die Wahl zwischen Loch- und Streifenmaske grenzt dabei die beinahe unüberschaubare Flut an Monitoren schon etwas näher ein. Brillante Farben, kontrastreiche Bildgenüsse und ein etwas besser gefüllter Geldbeutel sind Ihre Stichworte? Dann sollten Sie zur Streifenmaske greifen. Mit einer Lochmaske sind hingegen die Ansichten etwas geschärfter, da die Punktabstände der Maske feiner ausfallen als beim gestreiften Pendant. Die meisten 15-Zöller im Test unterstützen sogar die eigentlich sehr empfehlenswerte 1.280x1.024-Auflösung, können diese aber nur in eher unergonomischen Wiederholfrequenzen auf die Bildröhre teleportieren. Abgesehen davon, daß diese Masse an Bildpunkten einen 15 Zoll-Bildschirm und den sich davor befindlichen Spieler etwas überfordert, sollten wenigstens 75 Hz das Auge des Betrachters umschmeicheln – 1.024x768 Pixel sind daher als Standardeinstellung bei geeigneten Bildschirmen anzusehen. Über das On-Screen-Display sollten zumindest die wichtigsten Bildparameter eingestellt werden können, um in jeder Auflösung und jedem Spiel den nötigen Durchblick zu haben. Ein besonders wichtiger Punkt ist selbstverständlich auch eine wohlproportionierte Grafikkarte, die alle Auflösungen des Monitors mit ergonomischen Frequenzen und Farbtiefen tatkräftig unterstützt. Von herausragender Bedeutung wird dieses Kriterium jedoch vor allem bei Bildschirmen mit größeren Diagonalen, da die meisten modernen Grafikkarten in der Lage sein müßten, die 1.024x768 Bildpunkte eines 15-Zöllers vernünftig darzustellen.



Der Testdurchgang für einen sauberen Farbverlauf des Bildschirms wurde mit diesem appetitlichen Stilleben gestartet.

FAZIT

Auch beim Kauf eines 15 Zoll-Monitors sollten Sie die Augen offenhalten. Die preisliche und qualitative Streuung ist teilweise recht enorm: für manchen High-End-15-Zöller legen Sie genug Geld auf den Ladentisch, um zumindest die Einstiegsklasse bei den Kollegen aus der 17 Zoll-Abteilung zu erreichen. Preisbewußte Käufer sollten sich den miro- oder Actebis-Monitor auf den Einkaufszettel schreiben. Wer Wert auf Qualität und eine gehobene Ausstattung legt, kommt am Nokia- oder ViewSonic-Bildschirm nicht vorbei. Denken Sie jedoch in anderen Größendimensionen, sollten Sie den geplanten Monitorkauf noch etwas verschieben und die Tests in den beiden nächsten HardwareXtras abwarten.

Actebis Targa TM 3867-1



Der Targa-Monitor ist wie die meisten seiner Konkurrenten mit einer 0,28mm-Lochmaske versehen. Die sichtbare Diagonale des Bildschirms bleibt dabei etwas hinter den übrigen 15-Zöllern zurück. Einzig echter Kritikpunkt bei der Bildqualität ist die Geometrie, die selbst mit den recht umfangreichen Einstellmöglichkeiten nicht optimal einzurichten ist. Dagegen sind sowohl die Bildschärfe als auch die Entspiegelung vom feinsten. Darüber hinaus ist die Farbdarstellung für einen Lochmaskenvertreter sehr erfreulich ausgefallen. Etwas umständlich ist das OSD: Die gummierten Druckknöpfe können nur durch heftige Bearbeitung zum Leben erweckt werden. Drei Jahre Garantie sowie die TCO-92-Norm runden das insgesamt positive Gesamtbild ab. Für 540,- DM erhält der Käufer einen wirklich erfreulichen Bildschirm mit einem hervorragenden Preis-Leistungs-Verhältnis.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



Eizo FlexScan F35

Der renommierte Monitor-Hersteller Eizo schickte der Redaktion ein interessantes Gerät aus der FlexScan-Reihe. Erste Auffälligkeiten sind eine gelungene Dokumentation sowie das 1 Tasten-OSD. Außerdem pfeift der Monitor munter ein Liedchen, um eventuelle Einstellungen am Monitor zu bestätigen. Die OSD-Features sind beinahe als mustergültig zu bezeichnen und ermöglichen dem Anwender viele Freiheiten bei der Bildschirmjustierung. Auch die 70 KHz-Horizontalfrequenz, die TCO-Norm sowie die Garantiezeit wissen zu überzeugen. Bei Bildschärfe und Entspiegelung ist das Testgerät jedoch nicht auf den vordersten Plätzen zu finden. Konvergenz- oder Geometrieprobleme sind dem FlexScan fremd, die Farbbrillanz fällt für eine Lochmaske recht ansprechend aus. Insgesamt gesehen ein guter Bildschirm, auch wenn der Preis etwas zu hoch ausfällt.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut



Hitachi CM500ET

Ein platzsparendes Modell stellte uns Hitachi zum Testdurchlauf zur Verfügung. Der CM500ET strahlt dabei mit der beliebten 0,28mm-Lochmaske und kann 1.024x768 mit augenschonenden 85 Hz darstellen. Dank eines 3 Tasten-OSDs lassen sich geometrische Verunstaltungen ohne Aufwand beheben. Bezüglich der Bildschärfe bleibt festzuhalten, daß dem Testgerät der Transport nicht gut bekommen ist: Anders läßt sich die unausgewogene Bildschärfe wohl kaum erklären. Auch bei der Entspiegelung der Bildröhre und der Farbenbrillanz muß der Monitor nachsitzen – eine OSD-Korrektur im Farbbereich hätte hier schon weitergeholfen. Zumindest der Garantieumfang des Monitors sowie die TCO-95-Norm sind als opulent zu bezeichnen. Fazit: Obwohl sich der Bildschirm noch im mittleren Preissegment befindet, ist seine Performance für diese Kategorie etwas mager ausgefallen.

Ausstattung:	befriedigend
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	gut

TECHNIK-ABC

BNC: Bei höheren Auflösungen und Wiederholfrequenzen lohnt sich unter Umständen der Einsatz eines BNC-Kabels (Bayonet Nut Coupling), wenn der Monitor an der Hinterseite entsprechende Anschlüsse aufweist. Die fünf Kabel übertragen getrennt Rot-, Grün- und Blauwerte sowie Signale für die horizontale und vertikale Synchronisation.

CRT: Alle Monitore im Test haben eine gewöhnliche Kathodenstrahlröhre (CRT = Cathode Ray Tube). Dabei wird ein Elektronenstrahl zeilen- und spaltenweise auf die Maske des Bildschirms projiziert.

DDC: Diese Abkürzung steht für Display Data Channel und gibt einen Hinweis auf die Plug&Play-Unterstützung des Monitors. DDC 1 und DDC 2B sind momentan aktuell und unterscheiden sich durch die Art der Kommunikation zwischen Monitor und Grafikkarte.

D-Sub: Die Datenautobahn zwischen Grafikadapter und Monitor wird in der Regel durch ein 15-poliges Videokabel aufrechterhalten. Der Einsatz von BNC-Kabeln mit fünf Leitungen ist erst ab 17-Zöllern und entsprechend hohen Bildanforderungen sinnvoll.

Entmagnetisierung: Da aufgebaute Magnetfelder unter Umständen zu farblichen Verzerrungen führen, sorgt dieser Knopf für eine vorübergehende Auflösung dieser Elektroturbulenzen.

Kisseneffekt: Ein vertikal nach innen oder außen gekrümmtes Bild läßt sich mit der Kissentaste richtig einstellen.

Konvergenz: Wenn die Elektronenstrahlen nicht übermäßig genau auf die Maske treffen, ist die RGB-Zusammensetzung der dargestellten Bildpunkte nicht korrekt. Dieser Effekt macht sich meist in den Ecken des Bildschirms bemerkbar und äußert sich durch farbige Ränder entlang weißer Flächen.

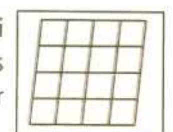
A

Moiré: Kreisförmige Bildverzerrungen sind im Bereich der Bildverarbeitung alte Bekannte – auch Monitore plagen sich mit diesen Problemchen herum und können durch den entsprechenden Tastendruck davon befreit werden.

Lochmaske: Monitore mit Lochmasken haben im Vergleich zu Streifenmasken-Kollegen den Vorteil, daß sie durch einen sehr kleinen Punktabstand in der Lage sind, eine größere Bildschärfe zu erreichen. Brillante Farben sind mit dieser metallintensiven Technik jedoch nur bedingt zu erreichen.

On-Screen-Display (OSD): Die Zeiten der ausladenden Tasten-Formationen an der Bildschirm-Vorderseite sind zum Glück normalerweise Geschichte – spartanische Knopfausstattungen oder Justier-Rädchen sind momentan Trumpf in der Bildschirmwelt.

Parallelogramm: Im Gegensatz zum Trapezeffekt sind bei Parallelverzeichnungen Ober- und Unterkante des Bildes gleich lang, das Bild ist jedoch in sich nach links oder rechts gekippt.



Strahlungsnormen: MPR-II sowie der Nachfolger TCO legen Grenzwerte für Abstrahlungen der leuchtenden Arbeitstiere fest. Aktuelle Monitore sollten eigentlich das TCO-Gütesiegel tragen, schwarze Schafe mit MPR-II sind jedoch noch nicht aus der Bildschirmwelt verschwunden.

Streifenmaske: Eine Streifenmaske erkennt man an den beiden sichtbaren Horizontalstreifen auf der Bildröhre. Wer gesteigerten Wert auf farbliche Erleuchtungen legt, ist mit einem entsprechend ausgestatteten Monitor gut beraten.

TFT: Die TFT-Technologie (Thin Film Transistor) kommt ursprünglich aus der Welt der portablen PCs, sorgt jedoch auch im Heimbereich für Furore. Die Geräte sind jedoch noch recht teuer und benötigen für eine optimale Bildqualität eine eigene Grafikkarte.

Trapezeffekt: Abweichende Längen der Bildunter- bzw. -oberkante sind bei hochwertigen Monitoren mit entsprechender Einstellmöglichkeit bequem aus der Welt zu schaffen.

VESA DPMS: Dieser Standard für Stromsparmaßnahmen sorgt dafür, daß dem Monitor abhängig von seinen Signalaktivitäten stufenweise die Leistung entzogen wird.



Saitek
Play the game
– not the Keyboard
Jedes
Spiel spielen!
Ohne komplizierte
Tastaturbefehle!!!
PC dash
Command Card einlegen
- Code einlesen - fertig!!
Einfach Sensorfeld drücken
– Befehl wird sofort ausgeführt!
Acclaim
Bluebyte
GT Interactive
Sierra Coktel
Eidos u.v.a.
Machen Sie Ihre Command Card selbst!
13 Cards von Top-Spielen gibts gratis dazu !!
Take Control: www.saitek.de

Iiyama Vision Master 350



Der 15-Zöller aus dem Hause Iiyama hat neben Licht auch ein paar Schatten vorzuweisen. Was die Performance angeht, so steht er bei den Lochmasken-Geräten mit Sicherheit an der Spitze des Testfeldes. Die geometrischen Fähigkeiten sind gut, brillante Farben stellen kein Problem dar, und auch die Entspiegelung ist als vorbildlich zu bezeichnen. Bei der Bildschärfe überflügelt den Vision Master so schnell kein anderer Monitor: Auch in 1.024x768 sind Schriften genau zu erkennen. Und das 3 Tasten-OSD erlaubt es Ihnen, mit wenigen Handbewegungen Bildunreinheiten nachzukorrigieren. Wenn da nicht noch das magere Handbuch, die überholte MPR-II-Strahlungsnorm und die geringe Zahl von Einstellungsmöglichkeiten wären! Unverständlich bleibt auch, warum die Stromverbindung zum PC durch ein extrem kurzes Kabel hergestellt wird.

Ausstattung:	befriedigend
Ergonomie:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**gut**

miro V1570 F



Der 15-Zöller von miro Displays ist mit einer 0,28mm-Lochmaske ausgestattet und erreicht 70 KHz Zeilenfrequenz – ergonomisches Arbeiten ist in den üblichen Auflösungen garantiert. Die Bildschärfe sorgt unter 1.024x768 Bildpunkten für gute Sichtverhältnisse, auch die Farbendarstellung genügt leuchtenden Ansprüchen. Bei der Entspiegelung sowie der Bildgeometrie muß der V1570 jedoch gerügt werden: Selbst mit den üppigen Justiermöglichkeiten lassen sich bauchige Verformungen am Rand nur teilweise beheben. Das OSD greift auf vier Knöpfe zurück, die etwas gewöhnungsbedürftig sind. Das Handbuch ist für einen Monitor ausreichend, bei der Strahlungsnorm hat man sich für die TCO-Norm in der 92er-Ausführung entschieden. Ein sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis macht den V1570 F zu einem Tip für sparbewußte Spieler.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Mitsubishi Diamond Scan 15VX



Mitsubishi ist nicht nur für seine Automobile bekannt, sondern auch durch sein Engagement im Bereich der bunten Bildschirme. Wie viele seiner Artgenossen ist auch der Diamond Scan mit einer 0,28mm-Lochmaske gesegnet. Das erzielbare Schärfeniveau ist auch unter 1.024x768 beachtlich, wenn auch ungleichmäßig verteilt. Für eine Lochmaskenausführung kann sich die Farbendarstellung sehen lassen, die Bildgeometrie ist jedoch als mäßig zu bezeichnen. Ein paar OSD-Einstellungen mehr, und der Monitor würde bessere Ergebnisse erzielen. Auch bei der Entspiegelung sollte man sich die Konkurrenz zum Vorbild nehmen. Auffällig ist demgegenüber die Garantie, die sogar einen einjährigen Vor-Ort-Service beinhaltet. Die Preispolitik sollte man bei Mitsubishi angesichts der Leistungen der Bildschirm-Konkurrenten überdenken.

Ausstattung:	befriedigend
Ergonomie:	gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

NEC MultiSync E500



Mit dem MultiSync von NEC bereicherte gerade noch rechtzeitig ein weiterer CromaClear-Monitor das Testfeld. Die 0,25mm-Maske liefert auch in der für 15 Zoll-Monitore hohen Auflösung von 1.024x768 noch ein scharfes Bild, selbst wenn dieses augenfreundliche Feature nicht gleichmäßig erreicht wird. Die recht umfangreichen, aber etwas umständlich zu bedienenden OSD-Möglichkeiten erlauben dem Anwender, Fehldarstellungen zu beseitigen. Aus diesem Grunde überzeugen die geometrischen und farbtechnischen Eigenschaften des Monitors auch geübte Augen. Darüber hinaus hat die Entspiegelung der Bildröhre Vorbildcharakter. Drei Jahre Garantie sowie die Unterstützung der neuesten TCO-Norm sind weitere Pluspunkte des Bildschirms. Für 729,- DM kann der Käufer strahlungsarmen und ergonomischen Zeiten entgegensehen.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Nokia 449Xa



Mit dem 449Xa schlich sich ein alter Bekannter in die Testredaktion: Schon in der letzten Ausgabe des HardwareXtras konnten wir uns von der optischen Qualität des Monitors überzeugen. Nokia will den Anwender vor unnötigen Ausgaben für PC-Lautsprecher bewahren: Die 2x2 Watt starken Boxen sind dabei ungewöhnlicherweise neben den OSD-Tasten angeordnet. Die Trinitronröhre mit 0,25mm Streifenabstand ermöglicht hervorragende Leistungswerte bei der Bildqualität. Farbbrillanz, Konvergenz und Entspiegelung sind erfreulicherweise im ersten Drittel des Monitorsfeldes zu finden – selbst die Bildschärfe steht dieser Performance in fast nichts nach. Der 449Xa ist nur bei der Bilddiagonale, den Auflösungsmodi und den Wiederholfrequenzen etwas schwächer auf der Brust. Wer diese Problemchen verschmerzen kann, erhält für 799,- DM einen High-End-Monitor.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	gut
Performance:	sehr gut
Gesamturteil:	**sehr gut**

Philips Brilliance 105



Mit dem Brilliance 105 hält die Zukunft auf Ihrem Schreibtisch Einzug. Das futuristische Design des Philips-Kandidaten weist unter anderem Lautsprecher sowie ein integriertes Mikrofon auf. Die angebrachten Boxen haben je 1 Watt Effektivleistung und sind nicht mit der Qualität von Krawallspezialisten zu vergleichen. Bei der Einstellung des Monitors hat man sich für eine geniale Tasten-/Softwarelösung entschieden. Helligkeit, Kontrast und Lautstärke lassen sich direkt knopftechnisch justieren, alle übrigen Veränderungen sind über das CustoMax-Programm per Mausklick durchzuführen. Bildgeometrie und Entspiegelung sind in Ordnung, bei der Farbbrillanz wird der Monitor seinem Namen mehr als gerecht. Lediglich die Schärfeneinstellung hätte etwas anwenderfreundlicher ausfallen können. Die Garantiezeit von einem Jahr fällt für den Preis von 819,- DM etwas mager aus.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**sehr gut**

Samsung SyncMaster 500p



Samsung liefert seinen SyncMaster 500p weitgehend in Einzelteilen aus. Hat man den Monitorfuß und das separate Videokabel angeschraubt, zeigt sich der 15-Zöller von seiner strahlendsten Seite. Einer vernünftigen Bildgeometrie steht eine hervorragende Farbdarstellung zur Seite. Vernachlässigbare Konvergenzfehler und eine gute Entspiegelung sorgen darüber hinaus für gute Sichtverhältnisse. Einziger Wermutstropfen: Bei 1.024x768 Bildpunkten fällt die Bildschärfe hinter die Spitzenprodukte zurück. Dafür verbirgt der Samsung-Monitor eine Vielzahl von Justiermöglichkeiten in seinem OSD, die mit drei Tasten einfach zu bedienen sind. Eine sehr gute Dokumentation und die Einhaltung der neuesten Strahlungsnorm runden das positive Gesamtbild des qualitativ hochwertigen, im Vergleich zu einigen Konkurrenzmonitoren jedoch höherpreisigen SyncMasters ab.

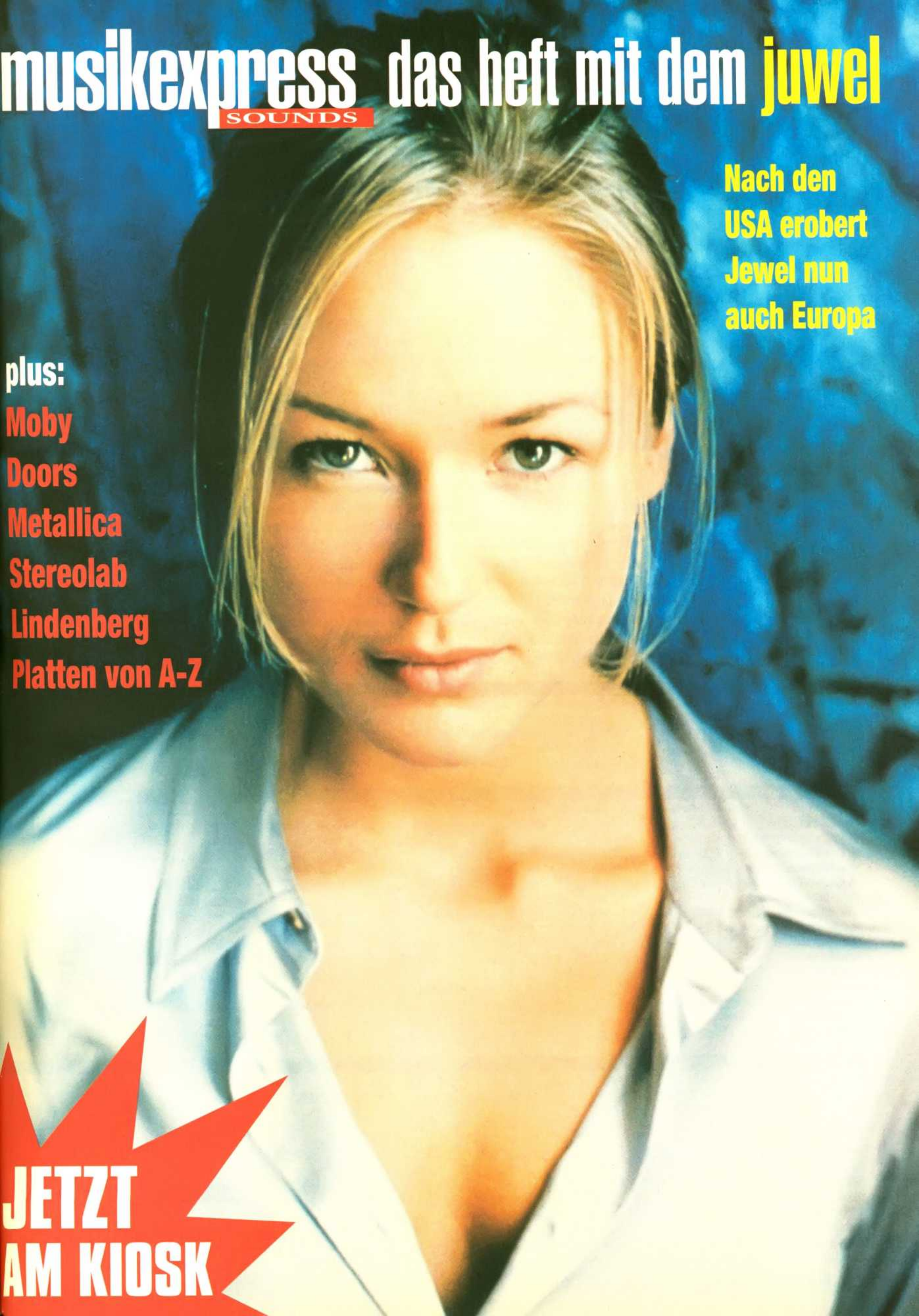
Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**

Sony Multiscan 100sf



Sony beglückte die Redaktion gleich mit zwei 15-Zöllern als Testkandidaten – offensichtlich hat man hier den Markt der leichtgewichtigen Monitore noch nicht ganz abgeschrieben. Der 100sf ist im Vergleich zu den meisten Konkurrenten im Testfeld der reinste Augenschmaus. Leuchtende Farben, eine grandiose Bildschärfe, kaum Konvergenzen und eine optimale Entspiegelung: In puncto Bildqualität sind Problembereiche mit der Lupe zu suchen. Lediglich die Geometrie kann nicht vollständig begeistern, da die Einstellmöglichkeiten am Monitor relativ begrenzt sind. Das Justieren der Bildparameter geht dabei etwas halbherzig über eine Mischung aus OSD- und Tastenaktionen vonstatten. Mit drei Jahren Garantiezeit ist der Käufer gut versorgt, beim Handbuch hätte man sich aber mehr Mühe geben können. Die gute Qualität hat mit 849,- DM seinen (berechtigten) Preis.

Ausstattung:	befriedigend
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**gut**


musikexpress
SOUNDS
das heft mit dem juwel
Nach den
USA erobert
Jewel nun
auch Europa
plus:
Moby
Doors
Metallica
Stereolab
Lindenberg
Platten von A-Z
JETZT
AM KIOSK

Sony Multiscan 100sx

Der zweite Sony-Monitor kann ebenfalls eine Trinitron-Bildröhre vorweisen, die mit 0,25mm ein sehr feines Raster besitzt. Erfahrungsgemäß erlaubt eine derartige Streifenmaske eine hohe Farbbrillanz. Diesem Anspruch wird der Testkandidat gerecht; auch die Entspiegelung hält augenscheinlich hohen Ansprüchen stand. Dagegen bereiten die Kriterien Bildgeometrie und Konvergenzen dem 15-Zöller einige Probleme. Darüber hinaus ist die Bildschärfe im 1.024x768-Modus besonders bei kontrastreichen Darstellungen nicht flächendeckend gewährleistet. Die geringe Zahl an Einstellungsmöglichkeiten, die noch über herkömmliche Tastenformationen zu bewältigen sind, ist im Vergleich zur Konkurrenz beinahe als prähistorisch zu bezeichnen. Der vorbildlichen Garantiezeit von drei Jahren steht ein mageres Handbuch sowie die veraltete MPR-II-Norm gegenüber.

Ausstattung:	befriedigend
Ergonomie:	befriedigend
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	befriedigend

Step 15F03T



Kurz vor dem Anwerfen der Belichtermaschine traf von Step der letzte 15-Zöller ein. Nicht umsonst sind dessen Hardware-Features den Sony-Bildschirmen ähnlich, denn schließlich produziert Sony die Step-Monitore. Für einen aktuellen Vertreter der Flimmerkunst ist das Tasten-Setup ungewöhnlich – 16 schwergängige Genossen warten darauf, von Ihnen bedient zu werden. Da die geometrischen Nachjustierungen dünn ausfallen, ist das Testobjekt hier nicht als mustergültig anzusehen. Wesentlich erfreulicher sind da die Merkmale Bildschärfe und Farbbrillanz. Schriften jeglicher Größe sind auch unter 1.024x768 sehr gut zu erkennen, und die Darstellung von Bildern fällt streifenmaskentypisch angenehm aus. Für einen knackigen Preis von knapp 800,- DM bietet der 15F03T gute Leistungswerte, hätte aber ein paar Einstellmöglichkeiten mehr vertragen können.

Ausstattung:	befriedigend
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	gut

Hersteller	Actebis	Eizo	Hitachi	Iiyama	miro Displays	Mitsubishi	NEC
Modell	Targa TM 3867-1	FlexScan F35	CM500ET	Vision Master 350	V1570 F	Diamond Scan 15VX	MultiSync E500
Info-Telefon	02921-99-4444	02153-733400	0211-5291552	089-900050-33	01805-228144	02102-486-770	0180-5242521
Preis (lt. Hersteller)	540,- DM	928,- DM	679,- DM	649,- DM	519,- DM	859,- DM	729,- DM
Dokumentation	D (+)	D (++)	D (-)	D (-)	D (+)	D (++)	D (-)
Garantie	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre vor Ort	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre (1 v. Ort)	3 Jahre
Technische Angaben							
Bildröhre	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske	Lochmaske	Streifenmaske
Punktabstand	0,28mm	0,28mm	0,28mm	0,28mm	0,28mm	0,28mm	0,25mm
Sichtbare Bilddiagonale	34,8cm	35cm	34,8cm	35cm	35cm	35cm	35cm
Maximale Auflösung	1.280x1.024	1.600x1.200	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024
Maximale Horizontalfrequenz	70 KHz	70 KHz	69 KHz	69 KHz	70 KHz	65 KHz	69 KHz
Maximale Vertikalfrequenz	150 Hz	120 Hz	100 Hz	160 Hz	120 Hz	100 Hz	120 Hz
Wiederholrate 800x600	110 Hz	105 Hz	95 Hz	105 Hz	105 Hz	100 Hz	105 Hz
Wiederholrate 1024x768	85 Hz	86 Hz	85 Hz	82 Hz	86 Hz	81 Hz	85 Hz
Wiederholrate 1280x1024	60 Hz	65 Hz	64 Hz	65 Hz	65 Hz	60 Hz	65 Hz
Strahlungsnorm	TCO-92	TCO-95	TCO-95	MPR-II	TCO-92	TCO-92	TCO-95
Anschlüsse	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub
Plug&Play	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B
Besonderheiten	-	-	-	-	-	-	-
Geometrie	befriedigend	gut	gut	gut	befriedigend	befriedigend	gut
Bildschärfe	sehr gut	gut	befriedigend	sehr gut	gut	gut	gut
Farbbrillanz	gut	gut	befriedigend	sehr gut	gut	gut	gut
Bildeinstellungen							
System	OSD	OSD	OSD	OSD	OSD	OSD	OSD
Helligkeit, Kontrast	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bildgröße, Bildlage	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kissenverzeichnung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Trapezverzeichnung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Parallelverzeichnung	nein	nein	ja	nein	nein	nein	ja
Rotation	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein
Konvergenz	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Moiré	nein	ja	nein	nein	nein	nein	nein
Farbsättigung RGB	ja	ja	nein	ja	ja	nein	ja
Farbtemperatur	ja	ja	nein	nein	ja	ja	ja
Entmagnetisierung	ja	ja	nein	ja	ja	nein	ja
Sonstiges	-	Signal, Auto-Zentr.	-	-	-	-	-

ViewSonic 15GA



Von ViewSonic kommt mit dem 15GA-Modell ein Multimedia-Monitor auf Ihren Schreibtisch. Im Lieferumfang sind integrierte Boxen und ein internes Mikro enthalten – außerdem besitzt der 15-Zöller Anschlußmöglichkeiten für Kopfhörer sowie ein externes Mikro. Selbstverständlich können die Lausprecher nicht mit guten Aktivboxen oder der heimischen Stereoanlage mithalten, für einen Einstieg in die Klangwelt genügen sie aber allemal. Die Bildqualität des 699,- DM teuren Monitors ist im Mittelfeld anzusiedeln. Während Farbdarstellung, Ausleuchtung sowie Bildgeometrie auf voller Linie überzeugen können, verliert die Bilddarstellung bei 1.024x768 an Schärfe. Die Einsteloptionen präsentieren sich dabei als regelrechte Knopfparade. Vorbildlich sind Handbuch sowie Service. Eine gebührenfreie Hotline hat kaum ein Hersteller auf seiner Kundenbetreuungsliste.

Ausstattung:	sehr gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	gut
Gesamturteil:	**sehr gut**

Vobis Highscreen MS 15AX

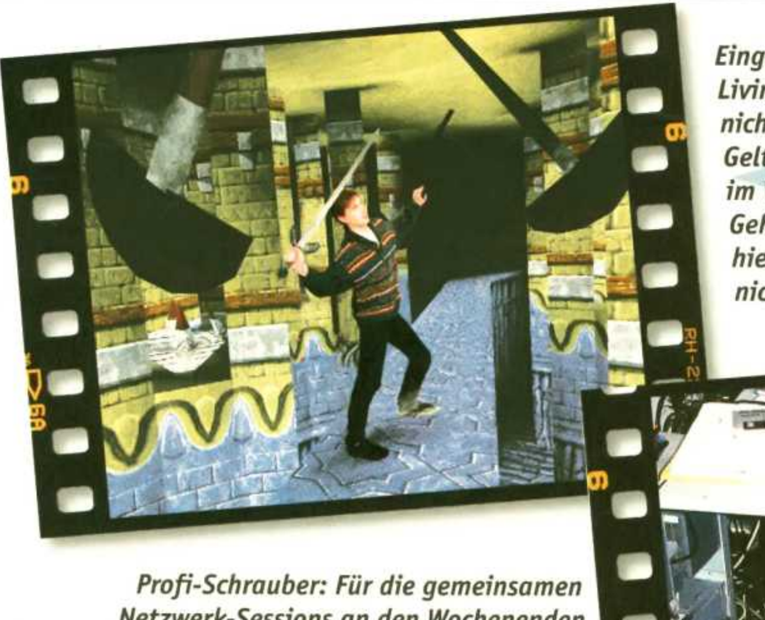


Vom Komplettsystem-Anbieter Vobis erreichte uns ein 15 Zoll-Monitor mit der CromaClear-Bildröhre. Diese zuerst von NEC verwendete Technik stellt eine Mischung aus Loch- und Streifenmaske dar und kommt ohne Stabilisierungsdraht aus. Bildschirme mit ChromaClear versprechen eine hohe Schärfe und brillante Farben. Zumindest letzteres Merkmal zeichnet den Vobis-Monitor aus, bei der Bildschärfe reiht er sich eher im Mittelfeld ein. Während Entspiegelung und Konvergenzniveau ohne Beanstandungen bleiben, ist die Geometrie nicht optimal. Auch bei der sichtbaren Bilddiagonalen gibt sich der MS 15AX bescheiden. Dafür erhält der Käufer mit den Boxen die Gelegenheit, in multimediale Sphären aufzusteigen – den möglichen Klangfreuden sind natürlich Grenzen gesetzt. Der Highscreen-Schirm überzeugt aber als preisgünstige Alternative zu den Streifenmasken.

Ausstattung:	gut
Ergonomie:	sehr gut
Performance:	befriedigend
Gesamturteil:	**gut**

Hersteller	Nokia	Philips	Samsung	Sony	Sony	Step	ViewSonic	Vobis Highscr.
Modell	449Xa	Brilliance 105	SyncMaster 500p	Multiscan 100sf	Multiscan 100sx	15F03T	15GA	MS 15AX
Info-Telefon	089-1497360	0180-5356767	0180-5121213	0180-5252586	0180-5252586	02361-376683	02154-9188-0	02405-444-4500
Preis (lt. Hersteller)	799,- DM	819,- DM	768,- DM	849,- DM	749,- DM	795,- DM	699,- DM	629,- DM
Dokumentation	D (++)	D (+)	D (++)	D (-)	D (-)	D (-)	D (++)	D (+)
Garantie	3 Jahre	1 Jahr	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre	3 Jahre (1 v. Ort)	3 Jahre v. Ort	3 Jahre
Technische Angaben								
Bildröhre	Streifenmaske	Lochmaske	Lochmaske	Streifenmaske	Streifenmaske	Streifenmaske	Lochmaske	Streifenmaske
Punktabstand	0,25mm	0,28mm	0,28mm	0,25mm	0,25mm	0,25mm	0,27mm	0,25mm
Sichtbare Bilddiagon.	34,4cm	35cm	35cm	35,6cm	35cm	35,6cm	35,5cm	34,6cm
Max. Auflösung	1.024x768	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024	1.280x1.024
Max. Horiz.frequenz	65 KHz	66 KHz	69 KHz	70 KHz	65 KHz	70 KHz	69 KHz	69 KHz
Max. Vert.frequenz	120 Hz	110 Hz	160 Hz	120 Hz	120 Hz	120 Hz	160 Hz	120 Hz
Wdh.rate 800x600	100 Hz	100 Hz	110 Hz	100 Hz	100 Hz	100 Hz	108 Hz	100 Hz
Wdh.rate 1024x768	80 Hz	85 Hz	85 Hz	87 Hz	80 Hz	87 Hz	85 Hz	85 Hz
Wdh.rate 1280x1024	-	60 Hz	60 Hz	60 Hz	60 Hz	60 Hz	65 Hz	60 Hz
Strahlungsnorm	TCO-95	TCO-95	TCO-95	TCO-92	MPR-II	TCO-92	TCO-92	TCO-92
Anschlüsse	D-Sub, Kopfhörer	D-Sub, Mikrofon	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub	D-Sub, Kopfh.	D-Sub, Kopfh.
Plug&Play	DDC 1/2B	DDC 1/2B	DDC 1/2B, 2B+	DDC 1/2B, 2B+	DDC 1/2B	DDC 1/2B, 2B+	DDC 1/2B	DDC 1/2B
Besonderheiten	Lautsprecher	Lautspr., Mikro	-	MAC-Adapter	-	-	Lautspr., Mikro	Lautsprecher
Geometrie	sehr gut	gut	gut	gut	befriedigend	befriedigend	sehr gut	befriedigend
Bildschärfe	gut	befriedigend	befriedigend	sehr gut	befriedigend	sehr gut	befriedigend	befriedigend
Farbbrillanz	sehr gut	gut	gut	sehr gut	gut	gut	gut	gut
Bildeinstellungen								
System	OSD	Tasten+Software	OSD	OSD+Tasten	Tasten	Tasten	OSD	OSD
Helligkeit, Kontrast	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Bildgröße, Bildlage	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Kissenverzeichnung	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Trapezverzeichnung	ja	ja	ja	nein	ja	ja	ja	ja
Parallelverzeichnung	ja	nein	ja	nein	nein	nein	ja	nein
Rotation	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Konvergenz	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein	nein
Moiré	ja	nein	ja	nein	nein	nein	nein	nein
Farbsättigung RGB	ja	ja	ja	nein	nein	nein	ja	nein
Farbtemperatur	ja	ja	ja	ja	nein	nein	ja	nein
Entmagnetisierung	ja	ja	ja	nein	nein	nein	nein	ja
Sonstiges	Lautstärke	Lautstärke, MAC	Zoom	-	-	-	Lautstärke	Lautstärke

SPIELEINDEX



Eingetaucht in eine andere Welt: Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon lockt nicht nur virtuelle Helden an. Alexander Geltenpoth hat sich bewaffnet und ist im Verlies des Todes verschwunden. Gehässige Fallen bereiten ihm, wie man hier sieht einige Probleme. Jetzt nur nicht den Kopf verlieren!



Profi-Schrauber: Für die gemeinsamen Netzwerk-Sessions an den Wochenenden stand der große Umbau in der Redaktion an. Ganz KFZ-Gruben-like schiebt sich hier Christian Müller unter den Schreibtisch, um das Lenkrad mit einer 18er-Ratsche an die Platte zu knallen.

Christian Müller

Floyd, Myth, Tomb Raider 2, Wing Commander Prophecy und F1 Racing Simulation – bei solchen Kalibern geh' ich gerne mal in den Genres der Kollegen wildern. Aber womit soll ich denn jetzt bloß anfangen?

Christian Bigge

Noch ca. 3,9 Millionen DM, dann dürfte ich mir einen Minardi-Renner leisten können. Also: Bei XXX DM im Monat heißt das, hmmm - rund 75 Jahre jeden Pfennig sparen. O.k., dann doch lieber die F1 Racing Simulation spielen!

Herbert Aichinger

Lara Croft hat mir in letzter Zeit so manche schlaflose Nacht beschert – nur noch Venedig sehen...der Motorboot-Trip über die Rampe muß noch sein...wenigstens noch in Tibet abspeichern. An Tomb Raider 2 kann man sich einfach nicht sattsehen!

Alexander Geltenpoth

Wenn sich die dummen Zwerge in Myth zum zehnten Mal selbst gesprengt haben (geschieht ihnen recht, wenn sie in kleinen Stückchen über den Bildschirm regnen), dann spiele ich halt zur Beruhigung bei Panzer General 3D weiter.

Harald Fränkel

Das wird ein sportlicher Winter: Erst drehe ich mit der F1 Racing Simulation meine Runden, dann setze ich bei NBA 98 zu ein paar kräftigen Slam-Dunks an. Außerdem steht ja noch Fifa 98 vor der Tür. Herrliche Zeiten!

IN LETZTER MINUTE

FROGGER

Hasbro erweckt den Klassiker der Computerspielgeschichte wieder zu neuem Leben.



MONKEY ISLAND 3

LucasArts renoviert Guybrush Threepwood und seine Piratenabenteuer von Grund auf.



FIFA 98

Die Runderneuerung seiner Sportspiele läßt EA Sports nun auch König Fußball angedeihen.



AUSSERDEM...

Spieletips zu Floyd, Jedi Knight Secrets, Age of Empires, Worms 2, C&C Der Vergeltungsschlag u.v.m.



Die nächste PC Action erscheint am 17. Dezember